3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





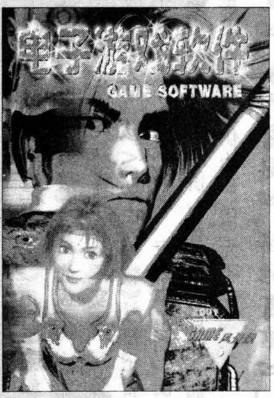
电子游戏软件
GAME SOFTWARE
科普园地
GBA印象
廉价版DC大解剖
游戏研究所
PS 大航海时代4
PS 实况足球2000
PS 超级机器人大战α
GAME速递
PS2 王牌空战4
PS2 最终幻想X
XBOX 空中力量2
AC 三国战记2
WSC 最终幻想II
AC PS2 VR战士4
GBA 街霸II进化版&快打旋风
游戏新闻眼
第五届CESA大奖揭晓，
DC软件“梦幻之星网络版”折取桂冠
2001年春季游戏展直击报道
特稿
业界VIP的
哲学、思考
与梦想
——16位业界巨头畅谈2001年游戏业
攻略人行道
DC 樱大战3
GBC 勇者斗恶龙3
2001
GAME风景线
5

2001·5期(总第82期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年5月

目 录



2001年5月"电子游戏软件"杂志封面

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特 稿

业界VIP的哲学、思考与梦想
16位业界巨头畅谈2001年游戏业 41

每夜一游

王牌空战4(PS2) 15
空中力量2(XBOX) 16
三国战记2(ARC) 17

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS) 18
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 20
超级机器人大战α(PS) 22

攻略人行道

樱大战3·巴黎的燃情岁月(DC) 50
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 56

科普园地

廉价版DC大解剖 25
GBA印象 26
GBA兼容GB卡的问题 27

格斗天书

永远的月亮 28
VF4武僧 29
街机仔：梦游美国+封神榜 49

游戏点评

GAME BAR 78

闯关族的家

闯关族的家 69
大墙画廊 76
龙哥热线 73
秘技偏方 58

彩版目录

封面、封底:《灵魂能力》
插 1:《街霸Ⅱ进化版 & 快打旋风》(GBA)
插 2—7:《VR 战士 4》(AC、PS2)
插 8:玩具总动员之英雄高达传 第三卷
插 10—11:《天使的礼物》(DC)
插 12—13:《逝去的罪恶 · 新》(DC)
插 14—15:Data 秘笈之无法无天
插 16—17(中插):《樱大战 3》(DC)
插 18:大墙画廊 彩版 vol.51
插 19:《忍者攻击》(AC)
插 20—21:《最终幻想Ⅹ》(PS2)
插 22—23:《纯情房东俏房客 2》(DC)
插 24:看广告学日文之《鬼武者》(PS2)
插 25—27:《最终幻想Ⅱ》(WSC)
插 28—32:《樱大战 3》(DC)

不可不知

定于 5 月 10 日出版的《菜鸟通》将附赠最新《2001 年日本东京春季游戏展》VCD 光盘。内容包括此次展会的现场实况,电玩圣地秋叶原实景,展会提供的最新游戏演示版。该 VCD 由《电软》赴日记者实地采访摄像,配以中文字幕解说。玩家不出门,便知天下事。本期光盘加杂志定价 7.50 元!(只此一期,以后各期《菜鸟通》定价仍为 5.50 元不变)。

价格有爱心,制作有用心,所以有信心!

邮购信息

●《超 GAME BOY 特辑》(口袋本) 定价:15 元

● 8·8 丛书 第一辑 (已出版) 每册均价 8.80 元
1.《RPG 魔鬼书》 2.《三国魔法书》
3.《聊天宝典》 4.《MAGIC ZONE 2001 读本》

● 8·8 丛书 第二辑 (6 月上旬出版) 每册均价 8.80 元
1.《集中营的日子》 2.《RPG 幻想事典》
3.《少女漫画方舟》 4.《恋爱养成游戏读本》

● 8·8 丛书 第三辑 (6 月下旬出版) 每册均价 8.80 元
1.《樱花烂漫》 2.《生化危机秘传书》
3.《人间五十年》 4.《RPG 幻想世界中的怪物》

●《电软 2000 年合订下》(附赠光盘) 定价:28 元
●经典游戏 DC 版(附赠光盘) 定价:18 元
●经典游戏 PS 版(附赠光盘) 定价:18 元
●格斗之王 2000 全彩画册 ~~原价 23 元~~ 邮购 20 元

1.《都市流行 · 酷》(少量) 定价:25.00 元
2.《都市流行 · 秋季版》(少量) 定价:19.80 元
3.《电软 99 年合订上》 定价:28.00 元
4.《电软 2000 年合订上》 定价:28.00 元

以上图书每本赠送《GAME 秀》光盘一张

裂地大清仓

最低 3.5 折起,全部 3.5 折 - 6 折

●全彩街霸画集 原价 ~~28.50 元~~ 特价 10 元
●MAGIC 地带(少量) 原价 ~~24.40 元~~ 特价 15 元
●全彩可爱玩偶 原价 ~~18.80 元~~ 特价 8 元
●星球大战 原价 ~~25.00 元~~ 特价 10 元
●原画设定(2-7) 每册原价 ~~25.00 元~~ 特价 10 元
●NBA2000 画册 原价 ~~26.80 元~~ 特价 10 元

以上图书每本特价外,另赠送《GAME 秀》VCD 光盘一张

●全彩《都市流行》春、夏、秋、冬版,每购买任意两本特价 25 元(原价 ~~39.60 元~~),另赠送价值 25 元的套装珍藏版 VCD 光盘《GAME 秀》及攻略本

●天野喜孝画集 + 光盘 原价 ~~25 元~~ 特价 10 元

特价优惠日期:即日起至 2001 年 6 月 30 日

杂志邮购

●《电子游戏软件》:《2000 年增刊》有售,2001 年杂志欢迎邮购订阅。 以上每本 8.40 元。
●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、9 辑,每本 6.50 元(第 1、6 辑无货)。
●《菜鸟通》第 1、2、4、5、7 辑,每本 5.50 元(第 3 辑无货)第 6 辑带光盘 7.50 元

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:67152757 所有图书、杂志邮资免取

详见本刊第 40 页广告

掌机新贵凶猛登场



CAPCOM两大格斗名作来袭

街霸&快打旋风

街头霸王II进化版（暂名）

GBA	厂商：CAPCOM　类型：格斗FTG
	媒体：卡带　发售日：2001年7月预定



再燃战火！



波动拳！

升龙拳！



久违的英雄们，

在你的掌股之间

一决胜负！

格斗游戏的至尊作品《街霸II》也进化至GBA上登场。无论是挑战世界強者的街机模式，还是可以自由练习的训练模式均有份参加。最令人心动的是还可以通过通信线进行对战，是SF迷绝不容错过的一部佳作。





迪杰痛击沙盖特。



震憾的对战画面，春丽VS维加。

~势如烈火的格斗之岚展开~

快打旋风（暂名）

GBA	厂商：CAPCOM　类型：格斗ACT
	媒体：卡带　发售日：2001.5.25

记得那怪力无双的哈格市长、穿梭于“街霸”与“快打旋风”世界中的武神流疾速忍者凯和被称为“斩杀者”的科迪吗？早年在FC和SFC上令格斗动作过关迷们视若珍宝的本系列的续作终于复活了，久违了6年的英雄们也复活了。一起用豪爽的必杀技将恶党无赖一一打倒、拯救危机的城市吧！

FINAL





FIGHT











市长大暴走

VR战士4

AC、PS2

厂商：SEGA/CRI　类型：3D-FTG
媒体：NAOMI2、DVD-ROM　发售日：2001年

最早在今年2月份的Aou 2001电玩展上露面的“VF4”大家已从上期天师在黑白页中的介绍中略知一二了吧，这次为大家带来的是令人血脉贲张的震憾画面，因为刊期及资料的问题，有些最新的画面仍无法第一时间令大家一饱眼福，特别是新增的两名角色，在这里只有Say Sorry了……对于这位世嘉麾下的大将，无论是对SEGA还是整个业界都有种功不可没的感觉，让我们一起引颈期盼它的来临吧！

独占3D格斗游戏鳌头　对抗“铁拳”的不败帝王

绝世英雄挥泪　梦回师　江湖再现无尽



鼓舞万千斗气！来自“幻境”的战士再出动！

“VR战士3tb”问世已经有3年半了，至今仍有不计其数的趸拥对其趋之若鹜。从93年奠定基础的初代到造成社会现象的“2代”，再到追加了许多新要素的“3代”，此系列已经深植人心，下面就是“4代”了哦……

check

绝对不会令玩家失望

～铃木裕大师的宣言～

本系列的制作人铃木裕大师表示，这个数字（4）是一个崭新的开始，但前作的角色依然会登场。绝对不会让玩家们失望，大家一定要相信哦。

此次的VF4由于在系统上更接近“VF2”，所以可以说是2代后的正统后继作品。VF4新加入了一位大人气角色——少林武僧。而其使用的拳法是罗汉拳。铃木裕之所以在VF4中加入该角色还是1994年在中国考察八极拳时，见到八极拳正统继承者吴连枝老师的儿子正在练习罗汉拳。这种拳法姿态优美、刚猛強劲，当时就觉得是非常不错的武功。后来去少林寺发现僧



最虚幻的往往来自最真实的，

SCOOP!! 距前作的5年 气势汹汹大登场！



发挥NAOMI2基板的
无限性能
展现美丽绝伦画面

人们不光只用罗汉拳，其中的形意拳是模仿动物的形态来进行攻击。如鹤拳、猴拳。由于当时的技术条件无法表现出这些，只好遗憾的放弃。这次在VF4中将采用罗汉拳中的南派拳法，相信少林武僧的表现是非常令人期待的。





↑看桌子后面的铃木大师的笑容多么自豪。



最 真 实 的 经 常 变 成 最 虚 幻 的。

影像 GRAPHIC

此作因使用新基板NAOMI2而倍受瞩目。因此，新基板带来的強大图像机能自然变成游戏的一大特点。从画面图片来看，实在美得超乎想象。翩翩起舞的雪花、地面上起起伏伏的尘沙……一切都是最新技术的结晶。关于这点，当然也能从角色的服装和表情窥知端倪。在标榜影像漂亮的现有作品中，此作可谓是其中的佼佼者。





角色 CHARACTERS

此作追加的新角色是男女各一名（详见今后续报），还有包括结城晶、沃尔夫、陈洛、影丸、陈佩、梅小路葵、莎拉、杰克、里昂、舜帝等系列老人物，至于还有什么其他人物登场，哈哈，以后再看吧……



大声呐喊着「还早十年呢」的八极拳战士，气势仍是那么不凡。

结城晶





沃尔夫

这次仍会以充满力量以及速度感的摔投技来吸引玩家吗？

技 ARTS

多边形角色的流畅动作也是这个系列的一大魅力。从这次公开的画面图片，只能看到少数几个招式。但，这些招式全是VF系列的招牌招式，连环腿、铁山靠、高蹴腿……虽然舞台不同，但战斗方式跟系列前作一样刺激。而且，角色的举手投足充满跃动感，非常逼真。相信成品版应该会有更高的品质，绝对不会辜负玩家的期待。



舞台 STAGE

就操作系统变成3按键来看，此作好像回归到系列的原点。关于这点，也可在游戏舞台略窥一二。舞台不象“VF3”那样起伏激剧，而且，虽然舞台构造各具特色，但从战斗这个层面来考虑的话，每个场所都大同小异。值得特别注意的是，沙和雪等背景物体会对战斗有何影响。或许这些物体将会提升战斗的战略性也说不定。



陈洛



虎燕拳高手，看起来更加有父亲的威严，恐怖的斜上掌还健在吗?



影丸

变得更有忍者风范的他仍是使用叶隐流忍术，还是那么酷……





预测 PREDICT

回想起三月中旬编辑部在椰影婆娑的海南时那一个个在争辩中度过的日夜，不觉很想念……WP认为只有“铁拳”才能与之相衡；彩火则希望角色的脸上会出现汗水；PERFECT君则想看到格斗中能撕破衣服；而天师、莱因和风林自称为“盗贼三人组”，他们共同认为即使“铁拳”出了也无法与之争锋……唉，箭拔弩张……









梅小路葵

在“VR战士3”中初次登场的她是使用合气柔术的高手，看起来架势好像比前作更加夸张。





陈佩

右页那位气势汹汹的和尚是来自福建莆田南少林还是河南嵩山北少林呢？他身上那件漂亮的袈裟能否证明他在寺院中的地位呢？有着八卦图案的庭院你不觉得有些像《死或生2》中的空中庭园吗？而那夕阳下他举起的双臂是什么武功的收式还是模仿TITANIC呢（笑）？



陈洛的女儿，使用燕青拳的功夫明星，看着她美丽的民族服装不禁想起这两年颇为流行的民族风……

江湖在哪里？

江湖就在你心中






少
林
武
僧

玩具总动员之

英雄高达传

第三卷

RX-77-2 GUNCANNON



No. 001 钢加农

地球联邦军中距离支援机，可以发射加农炮，双手及腰部均可活动。

YMS-15 GYAN



No. 002 强人

马·库贝专用试作MS，拥有强力的光线刀，手部也可转动。

AMX-015 ZAKU-III CUSTOM



No. 003 渣古III改

马希玛零专用机，可大幅度旋转身体。

AMX-004 QUBELEY



No. 004 京碧奇

哈曼专用机，攻击能力与运动性极高，可成为飞行形态。

MSN-00100 HYAKU-SHIKI



No. 005 百式

克瓦特罗大尉专用机，模型使用新技术，实现了金色零件。

MSM-07 Z'GOK



No. 006 量产魔蟹

水陆两用MS，各关节都可以活动。由于腹部可动区域扩大，使动作更自在。

RX-75 GUNTANK



No. 007 钢坦克

联邦长距离支援MS，附带使用软塑料，可以转动。

MSM-03 GOGG



No. 008 冬蟹

吉昂公国最初的水陆两用MS，各关节可以活动。

MS-07B GOUF



No. 009 老虎

兰·巴拉专用机，将全部装备再现，可作战斗形态。

AMX-004-2 QUBELEY Mk-II



No. 010 京碧奇MKII

プル专用机，搭载开关驾驶舱的设计。

RMS-099 RICK DIAS



No. 011 利克·迪亚斯

奥古主力机，各关节都可活动。有着丰富的武器装备。

RMS-106 HI-ZACK



No. 012 大渣古

提替斯开发的大渣古，各关节可活动。采用软质素材制作。

RX-78GP01 GUNDAM GP01



No. 013 高达GP01陆战型

GP01的地上形态。各关节高精度再现，并配专用武器及核战机II。

AMX-011 ZAKU-III



No. 014 渣古III

猛将拉卡专用机，各关节可动范围很大。可再现光线加农发射姿态。

AMX-107 BAWOO



No. 015 巴乌

格雷米专用之可变式MS，可以分离、合体。

MS-14F GELGOOG MARINE



No. 016 烈勇士

勇士的最终形态，各关节重新设计。肘和膝关节采用新的设定。

MS-09F DOM TROPEN



No. 017 重大魔

大魔局地战形态，各关节活动大幅强化。

RX-78GP01Fb GUNDAM GP01 Fb



No. 018 GP01宇宙型

GP01的宇宙战形态，附送核战机II，是20世纪最后一款HG模型。

HG UNIVERSAL CENTURY

1/144 SCALE HIGH GRADE UNIVERSAL CENTURY SERIES

此期的第三卷为大家介绍的是HG系列的高达模型作品。不知三卷下来大家对高达的了解是否有所增加，不要辜负我们的一片苦心哦！

Angel Present

5位少女内

天使的礼物

此作是随着充满幻想气氛的冒险，描绘主角跟女主角的心灵交流。这次要介绍在异世界的体验以及该体验对现实世界造成的影响。

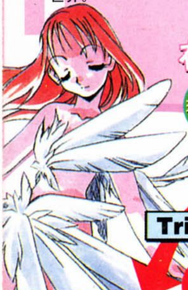
去接触女性角色内心的时候 异世界的门就会缓缓打开——

所谓的异世界（レイヤー）是少女在心底编织的幻想世界。在现实世界中，只有主角小佑知道异世界的存在。再度看到幼时目睹的天空飞鱼时，他经历了更不可思议的体验。利用休假回到故乡的他，通过跟5位少女的接触，踏入异世界。



异世界的事件，在现实世界根本不可能发生。而且，世界观因人而异。

DC	
	厂商：NEC Interchannel
	类型：AVG+恋爱
	媒体：GD-ROM
	发售日：2001.4.12
	记忆用格数：11~
	主页：http://www.neic.co.jp



在森林中与她聊天……



小佑像往常一样，跟惠里奈聊天。但聊到家人时，惠里奈突然变得犹豫……

香月惠里奈的幻想世界

惠里奈（えりな）跟小佑一样是在艺术工作室（アトリエ）工作。个性开朗的她，为没有灵感的小佑增添活力、激发小佑对创作活动的斗志。不过，她偶而也会露出悲伤的表情。究竟是什么原因让她难过呢？这个答案将会在小佑的异世界旅行中找到。为惠里奈取回真正笑颜的旅行，就此揭幕。



小佑在对话的途中突然被传送到异世界，遇到1位天使。



宫崎沙惠香的幻想世界

沙惠香因为受伤而失去游泳的自信，从一名优秀的游泳选手变成了极度封闭自己的怕水女孩。从异世界的水精灵之姿可知她的挫折感之大。在水精灵回到大海之日，现实世界的沙惠香应该也会重归游泳界的炫丽舞台。小佑的冒险将持续到这一天的来临。





跟精灵一起环游神秘的海洋世界，向各种苦难挑战。



在游泳池见到的幻之人鱼，出现在眼前！

心深处隐藏的5个幻想

发现由树很天真的小佑，在森林遭到闪光包围，被传送到异世界。





Trip!

捉虫时的由树，像孩子般天真无邪。看到这般情景的小佑，也将自己的童心暴露无遗。



虫精灵

真壁由树的幻想世界

由树因为喜欢虫子而被同年龄的小孩视为异类（印象中许多小孩都是对虫子的害怕超过其他动物）。对由树来说，跟小佑的邂逅是让她重新审视自己、认真思考未来的契机。原因是，她真真切切地感受到，在异世界帮助受困虫子的小佑的善良。

从这种苦闷沉重的气氛可知，翔子如何抑制自己的感情。在现实世界百花齐放之际，翔子的心将会脱离迷惑。



花精灵

Trip!



鹰峰翔子的幻想世界

翔子是小佑爱慕的学姐，也是人气度极高的成熟女性，人称"高岭之花"，看看她在异世界的妖媚身姿就知道了。担任钢琴教师的她，因为双亲擅作主张为她张罗相亲事宜而感到烦恼。小佑虽然无权干涉她的家人，但他深信自己可利用异世界来解决她的问题……

小佑发现亚矢芽被迫选择自己不喜欢的生活方式。



朝雾亚矢芽的世界

亚矢芽（アヤメ）被迫放弃发型设计师的梦想，过着暗淡无光的生活。不过，无法完全放弃梦想的思绪带领小佑进入异世界，让他知道梦幻剪刀（梦幻のハサミ）的存在。在小佑找出这把剪刀时，亚矢芽应该会呼应小佑的热心，重拾剪刀。

Trip!



梦精灵



在小佑将梦幻剪刀交给精灵的瞬间，亚矢芽和精灵同化。回到现实世界后，亚矢芽的心境应该也会产生变化。

逝去的罪恶·新











你知道吗？那款画质美丽的PS游戏——“逝去的罪恶”又要再次登场了！而且这次不只是单纯的移植到DC而已，还加入了过去版本所没有的全程配音哦！

DC	厂商：Abel　类型：AVG
	媒体：GD-ROM　发售日：2001年5月31日

画面水准超优的“逝去的罪恶”完全版在DC上登场啦！

这是由制作“探侦绅士DASH”、“欲望”等优秀作品的“菅野ひろゆき”制作，加入崭新系统，搭载冒险游戏要素，并将以前人气颇高的PS版“逝去的罪恶”重新规划，以完全版形态重新在DC上登场。横跨15000年时光的大型冒险故事以及过去PS版所没有的全程配音系统……就算玩过PS版的玩家也不能放松注意力哦！据说又是款能令你“大感动”的作品。

因为是高画质＋全程语音

↑因为许多玩家在当初PS版的回函中指出没有配音的缺点，因此这次的「NEOS」版当然加入了「全程语音」啦！





所以更容易让人融入剧情哦！

这就是DC版才有的画面啦！







追加了大量的CG画面

↑此外还加入了很多PS版所没有的CG画面哦！

B.C. 1200
过去篇

这是一个“神明至上”的时代。但是某个村落的酋长——马沙却因为对神明的力量产生质疑、拒绝成为祭品而使整个村落陷入了即将灭亡的危机。为了化解这个危机，酋长的儿子——阿雷斯展开搜寻拥有“神之歌”称号的少女——薇尔的漫长旅程……





大地剑士 阿雷斯

他是一名在邻近村落间颇有名气的剑士。因为对“神明的意志”这句话感到强烈质疑而展开了挑战神明与四位代言神官（解救村落？）的漫长旅行。

亚克雅

阿雷斯在布连·亚克村偶遇的奇特少女。因为她的口中常会讲出一些不太符合她年龄的话，所以就连阿雷斯也对她相当头痛。不过除此之外，她也似乎有着不为人知的秘密……

何谓“超时空事件系统”？

所谓的“超时空事件系统”是指除了特定的强制事件之外，玩家可以自由来回游戏中所出现的三个时代，并在各个时代中寻找能破解谜团的线索。那这个系统对游戏有什么影响呢？简单的说，假设玩家在“过去篇”找到一件毫不起眼、没有用途的道具，但这件道具可能正好可以解开玩家在“未来篇”中被困扰已久的难题……这就是本系统的最大特色！



←↓故事中所出现的道具在每个时代都有不同的用法哦！



超越时代的界限
解开难明的谜团

连动画场景都是全程语音！



←不管是刺激的对决画面，令人感动的邂逅，明艳照人的舞蹈场景……全部都有知名的配音演员加以配音哦！

A.D. 2000
现代篇

在现代日本过着平淡无奇的生活，表面是普通高中生的真道 霞，实际上是名超一流的宝物猎人。本篇中为了寻找“摩西失落的第十一戒”，且又因听到寄居的蕾娜必须到南欧参加某个发掘研究团，而假借“观光”的名义出发前往南欧……





橘爱

她是蕾娜的妹妹、霞的青梅竹马，同时还秉未婚妻……虽然她本人号称“相当讨厌这种安排”，但私底下又似乎对霞相当有意思。这次她将为了帮姐姐的忙而来到南欧，虽然也会遇到霞，但是……

真道 霞

看似普通18岁高中生的他其实是一个手段相当高明的“宝物猎人”，目前正在追寻秘宝——“摩西失落的第十一戒”。一听到橘家的长女橘爱主办了一个“南欧发掘团”就立刻兴冲冲的以“观光”的名义报名参加……

A.D. 13800
未来篇

这个世界的人类正因为137世纪的一场灾难而面临即将灭亡的危机，但在其中，也有完全不在乎危机、快乐生活的人们，例如在普通的花店中慢慢被呵护长大的瑞，以及虽然贫穷却也过得快乐自在的娜莱拉。不过，当她18岁的那一天……



娜莱拉

从小与瑞一起长大的少女。因为知道了瑞的真实身份，而把“保护瑞”当成自己的第一使命。一向不苟言笑的她，也因为后来突如其来的漫长旅行而渐渐产生变化……



瑞

虽然具有王室的血统，却始终不知道自己真实身份的少女。后来的她将与娜莱拉一起出发旅行，至于详细的理由就请容我们先卖个关子吧！



年中特别策划



Data秘笈之无法无天

看看PS和PS2以及DC的记忆卡中的记录Data图像在你的记忆卡中又有多少呢？这里就疯狂向大家介绍，无法无天地介绍……

散乱的记忆啊，全部回到我的手中吧！

必得之PS2秘笈

想直接观看PS2记忆卡中的记录资料，只要将PS2手柄上的L1、L2、R1、R2、SELECT及START键同时按下即可。



这就是不好的记忆卡状态

例1 胡乱放的杂乱无章版本



例2 中途无故使用版本



好的记忆卡状态



↑看，良好的双记忆卡状态。

例3 不可2次使用版本



例4 无标题大混乱版本



例5 无数相同资料版本



ICON DATA 搜查分（PS篇）

奇丹？

《最终幻想IX》

魔高炉！！

《最终幻想VII》

主人公第一

《最终幻想VI》

飞空艇

《最终幻想IV》

充血

《生化危机》

红胡子

《生化危机2》

最终关底

《生化危机3》

胖脸男

《最终幻想VIII》

外国人用

《最终幻想VII国际版》

转职复活

《最终幻想V》

松野君

《最终幻想战略版》

再充血

《生化危机2特别版》

硬胡子

《生化危机2振动版》

谁呀？

《生化危机武装生存者》

（DC篇）

- 地球规模 《VR射手2》
- 简称 《VR战士3tb》
- 霞啊…… 《死或生2》
- 火箭！ 《啾啾火箭》
- 黑脸 《索尼克大冒险》
- 伸缩自如 《街头涂鸦》
- 标志 《疯狂的士》
- 界内 《VR网球》
- 小青人 《室友203》
- 五星 《CAPCOM对SNK》
- 纵斩 《灵魂能力》
- 字样 《巨人摔跤2000》
- 强者 《漫画英雄对CAPCOM 2》
- 乌拉拉…… 《太空频道5》
- 恐怖容颜 《生化危机代号维罗尼卡》
- 3倍速？ 《高达外传》
- 好象很可爱 《育成棒球》
- 啊，毒岛 《僵尸复仇》

（PS2篇）

- 车型 《山脊赛车V》
- 标题 《摩托GP》
- 脚印 《舞踏精选》
- 是瓜吗？ 《死或生2》
- 头盔 《决战》
- 头像 《装甲核心2》
- 高达的头 《G救世主》
- 什么东西？ 《失落的行星》
- 帽子跳啊跳 《我是监督》
- 凌晓雨 《铁拳TT》
- 2个隆 《街霸EX3》
- 平山绫 《爱情故事》
- 花火？ 《诱爆烟花》
- 旗帜 《真·三国无双》
- 麻将桌上 《井手洋介的麻雀家族》
- 精灵的头 《水》
- 这是我？ 《？？》
- 酷服饰 《纵情跳跃》

保护好记录哦


PS2的8M记忆卡&纤纤玉手

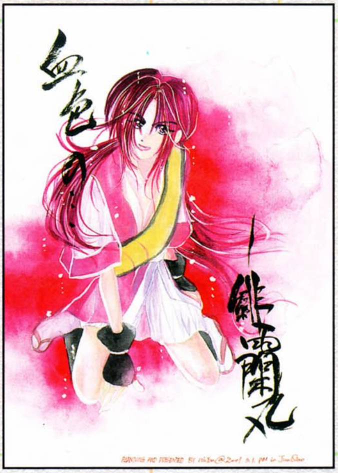
- 哦，黄脸 《NAMCO博物馆1》
- 破裂人生 《NAMCO博物馆3》
- 朋友们 《NAMCO博物馆5》
- “3”是什么 《NAMCO合集1》
- 平八啊！ 《铁拳》
- 熊猫啊！ 《铁拳3》
- 这是“R” 《山脊赛车》
- 又是“R” 《R4》
- 大嘴 《吃豆精灵合集》
- 老鼠 《NAMCO博物馆2》
- 平家之恨 《NAMCO博物馆4》
- 被看见了 《NAMCO合集》
- “4”是什么 《NAMCO合集2》
- 拳击手 《铁拳2》
- R 《山脊赛车》
- “R”二次 《山脊赛车》
- 地下人 《钻地小子》
- 破坏性 《星星向前进》



洛贝利亚·卡里尼
可可
艾莉卡·冯提努
北大路花火
格丽丝·布鲁梅尔
葛兰·玛
梅露·雷森
希·卡普利斯
サクラ大戦3
Sakura Wars
～巴里は燃えているか～
擎起爱的御旗
揭开5名少女的崭新战斗之幕！
《电子游戏软件》2001年5月

大墙画廊

彩版vol.51



《血色的绯雨闲丸》　上海　武燕（女）

S：丸丸在这粉红的迷雾中显得很媚哦！

P：“侍魂”不会随着SNK的陨落而DISAPPEAR吧！

（★★★½）

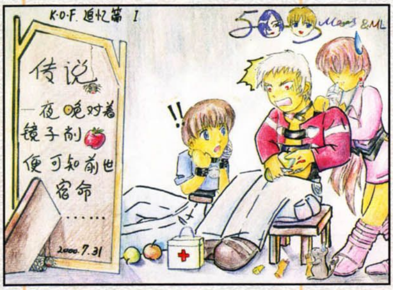


《不知火舞—赤之花魁》　南宁　黄世鹏

S：你明明知道我喜欢“浮世绘”，还特意“搞”成这样，嘻嘻，居心叵测……

P：又令我想起“罗生门”中的那名女子……

（★★★★）



《KOF追忆篇Ⅰ》　北京　伍佰组合

S：七枷社那么想知道自己前世吗？

P：想起朋友送给我的“九眼天珠”，据说12点时对着镜子也可看见前世……

（★★½）

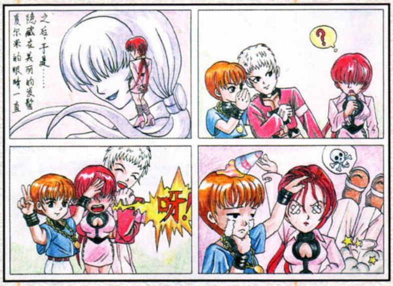


《忧》　上海　刘毅茗（女）

S：这样的八神被PERFECT君戏称为“虹野沙希”版。

P：你们女孩子心目中的八神总是如此地忧郁吗？

（★★★）



《夏尔米的眼睛之谜》　临汾　寒香& M.K

S：为何将双眼弄成这副模样，可惜……

P：一直以为她只是为了漂亮和耍酷，原来如彼……

（★★★）



《太阳、月亮and星星》　宜兴　邵鹏

S：特瑞这“颗”星星的样子真是SPECIAL啊！

P：嘻嘻，SNK没了以后不知他们还能不能在一起打架了。

（★★★½）

忍者攻击



Ninja Assault
NINJA ASSAULT™

临・兵・斗・者・皆・阵・列・在・前—



讨伐魔物的忍者们强力登场！

在虚构的战国时代，以光枪与魔物交战的STG游戏登场了。故事发生在天庆13年，为粉碎鬼骸王妄图统治天下的野望，救出被掳走的公主琴姬而与魔物们进行共9关的争战。





AC	
	厂商：NAMCO
	类型：STG
	媒体：NAOMI基板
	发售日：2000年11月下旬



PlayStation2

无双报导

掀开新世纪的幕布·一切从“X”始动



最终幻想X

厂商：SQUARE
类型：RPG
媒体：DVD-ROM
发售日：2001年夏季预定
http:www.playonline.com

PS2

宣告新世代的来临·舞动新时代的幻想·

虽然本作被许多玩家视为“垃圾”，但其系列作品的成功令人无法忽视它的存在。此次的第10作仍请天野喜孝先生绘制游戏名称，其洗练的画面气氛充分显示了新世纪的“FF”之美。

角色在3D多边形世界移动时，摄影的视点会随着角色的动作来移动。换言之，以全3D做成的原野地图会配合角色来改变。而战斗系统也进行了大幅度的改变，似乎没有了即时战斗（？）……

当然跻身PS2后，FF自然会进一步強化，本作旨在发挥PS2強大机能，向业界发出FF系列最強的怒吼。



Tidus 提达



Yuna 尤达

为了使世界免于炼狱之苦 召唤士出动，变身救世主





本作的世界观呈现亚洲风，与以前的中世欧洲风大相径庭。在“X”的世界中，水占很大的比例，莫非……

FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX

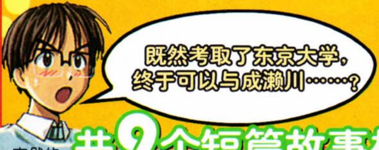
最终幻想X



纯情房东俏房客2

ラブひな LOVE♥HINA スマイル・アゲイン™

原作仍好评连载中的“纯情房东俏房客”在DC上的第一部约在半年前登场后，紧接着现在续作又再度登场了。这一次的故事以满载各女主角魅力的短篇形态出现，现在就为各位玩家介绍一下本作！



NEW!! SPECIAL 电软特报 REPORT!

无双报导

GAME DATA

名称：纯情房东俏房客2
机种：DC
厂商：SEGA
类型：AVG+恋爱
媒体：GD-ROM
发售日：2001.3.29

仍然有特制商品同捆版发售！

本作此次仍有特制商品同期发售，内容如下图所示共六种。呜啊～小忍围裙姿态的午餐巾，令人砰然心动（游戏中有此事件CG画面），“纯情”迷可万万不要错过了哦。



共9个短篇故事构成

这一次的故事是前作“～突然的婚约事件”的延续，是以景太郎考上了东京大学之后的雏田庄为舞台。在原作中大约是在帕拉拉克尔斯岛上的胡闹告一段落之后的3月15～31日左右。这次以登场角色为主附加与原作的不同点详细的为玩家做个介绍。



这一次准备了9个故事，7个女主角，还有前作的附加故事，而且还附加一个（嘻嘻……）哦。



还是一样的感觉……不，应该说更加简明的表现手法让内容更加生动有趣。

这一次的“纯情房东俏房客”是由我们7人的短篇



「浪人们」的一员，与景太郎，娜露一起考上东大，但是仍然是呆呆的自我行事，对每个人都报以天然的微笑。

追求神鸣流剑术，活在武士道中的少女——素子。常常对景太郎施展奥义剑术，但是最近性格慢慢的在改变。

娜露是景太郎“15年前互相约定的女孩子”。最近终于开始能够互通心意的样子……

只要赌博、酗酒的地方她就会出现，而且引起骚动的元凶通常就是她。

那份笑料与感动再次降临在DC上！

这些地方都加以大幅改进了哦！

游戏系统基本上与前作相同，从⑴的序章开始依顺序到⑷的结果不断反复，但是令人在意的当然还是⑶的选择行动指令转盘部分，仍然是取决于⑵中的对话所得情报与找到的对象，转盘后出现OX来决定成败。

游戏的流程沿袭前作

(1) 序章部分
(2) 谈话交流部分
(3) 选择行动指令转盘部分
(4) 结果部分

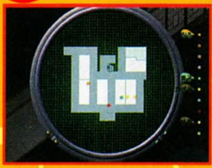


决定行动的转盘。



转盘成功与否直接影响以后的发展。

新机能 以雷达模式简单的搜寻角色



本作中的这个“地图雷达”就是令人注目的新系统。哪个女孩在雏田庄的什么地方一目了然！当然地图的显示也很精细。



与东大的考古讲师——濑田一起的莎拉，最近在雏田庄生活，那种想做就做的性格与卡欧拉同一等级！



莎拉·马克都卡尔
SARAH MACDOGAL
（配音：小林由美子）

要不要搜集大头贴与讯息卡片看看呢？





景太郎的叔母，附近的和式茶坊“日向”的老板。景太郎或是雏田庄的住戶不管什么事都可以跟她商量。

浦岛遥
HARUKA URASHIMA
（配音：林原惠）

前作中在故事与故事间可以在雏田庄內搜集“大头贴”，而这一次还可以收集“讯息卡片”。所谓“讯息卡片”是记载女孩子亲口叙述秘密的卡片；“大头贴”则是以将游戏内容中看过的CG图像以此形式表现出来。为了完整搜集所有图片，燃烧起斗志吧！

掉落在雏田庄内



↓到底讯息卡片上写些什么呢？在此先卖个关子，真正游戏的时候就能享受到了。在雏田庄中来回走着，玩家能够找到达40张讯息卡片吗？



讯息卡片

只要看过的事件就会变成大头贴哦！





没有这个还是不行啊！这是景太郎唯一的兴趣啊。因转盘的分支要全部确认一次才行。

故事集合而成的，虽是短篇但是大有内容哦！



她私底下仰慕着景太郎，但是偶尔会表现出大胆的行为。擅长所有家事的家庭少女。



怀抱梦想拼命努力的中学生

前原忍
SHINOBU MAEHARA
（配音：仓田雅世）



沉迷于发明的无忧无虑的少女

卡欧拉·苏
KAOLLA SU
（配音：高木礼子）



卡欧拉很擅长机械方面的制作，但是总是做一些奇怪的机械引起骚动的活泼少女，她打招呼的方式是飞踢！

继前作继续登场的

原创角色 **藤泽美穗** MIDUHO FUJISAWA 的剧本也有份登场
（配音：今井由香）



她是前作的游戏原创角色，以景太郎的家庭教师身份登场。因为要与景太郎结婚的骚动让雏田庄掀起一阵风雨。



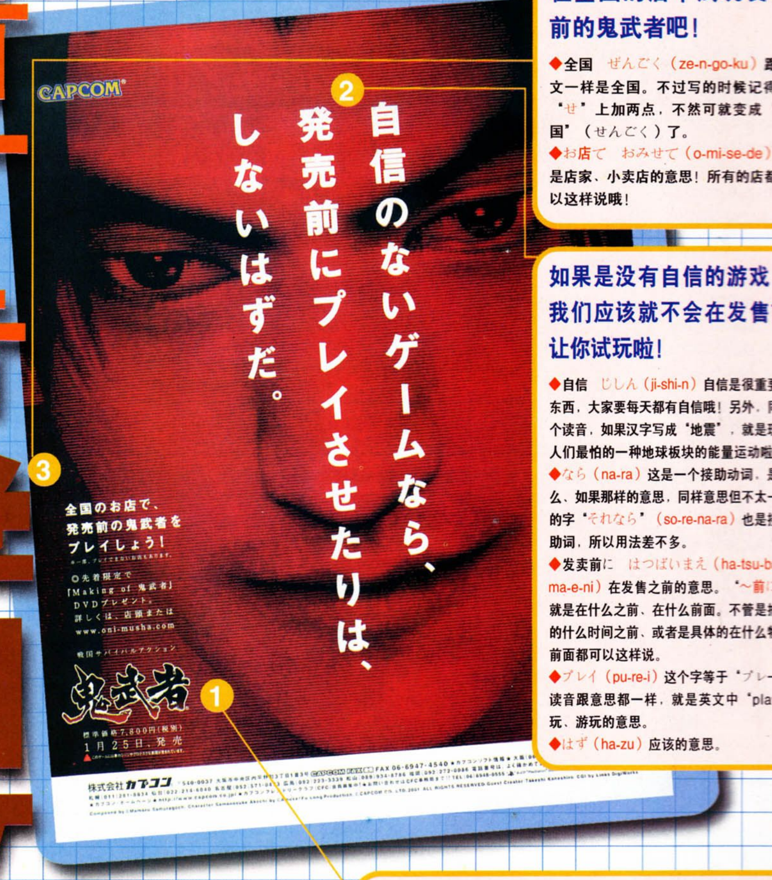
又要打扰了！

大家好吗？虽然景太郎家庭教师的工作已经结束了，但是还是可以来雏田庄玩嘛。可是对成濑川来说有点打扰……也不一定，请多多指教！



东大在校生的家庭教师（以前）

看广告学日文



在全国的店中试玩发售前的鬼武者吧！

◆全国　ぜんこく（ze-n-go-ku）跟中文一样是全国。不过写的时候记得在“せ”上加两点，不然可就变成“战国”（せんごく）了。

◆お店で　おみせで（o-mi-se-de）就是店家、小卖店的意思！所有的店都可以这样说哦！

如果是没有自信的游戏，我们应该就不会在发售前让你试玩啦！

◆自信　じしん（ji-shi-n）自信是很重要的东西，大家要每天都有自信哦！另外，同一个读音，如果汉字写成“地震”，就是现在人们最怕的一种地球板块的能量运动啦！

◆なら（na-ra）这是一个接助动词，是那么、如果那样的意思，同样意思但不太一样的字“それなら”（so-re-na-ra）也是接续助词，所以用法差不多。

◆发卖前に　はつばいまえ（ha-tsu-ba-i-ma-e-ni）在发售之前的意思。“～前に”就是在什么之前、在什么前面。不管是抽象的什么时间之前、或者是具体的在什么物体前面都可以这样说。

◆プレイ（pu-re-i）这个字等于“プレー”读音跟意思都一样，就是英文中“play”玩、游玩的意思。

◆はず（ha-zu）应该的意思。

游戏名：鬼武者
战国生存动作游戏

◆鬼武者　おにむしゃ（o-ni-mu-shya）“おに”就是一般通称的鬼，另外也由此引伸出许多的意思。如比喻凶猛的人或者是坏心肠。武者就是指日本的武士。但是这里不能翻译成凶猛坏心肠的武士！因为“おに”加在名词的前面则有勇猛的、可怕的、厉害的意思。虽然有这么多意思，可是金城武这么帅，S·P怎么舍得说他是可怕的呢？所以将“鬼武者”翻译成高大威猛又厉害的帅气武士也不为过！

◆战国　せんごく（se-n-go-ku）所谓的战国，就是指情势动乱、群雄割据的局面！

◆サバイバル（sa-ba-i-ba-ru）这个是外来语（surviral），生存、残存的意思。也可以用来说是什么灾难的幸存者。

◆アクション（a-ku-shyo-n）这个字快要说烂了哦！大家应该知道了吧，是动作的意思，也是游戏类型中的其中一种分类。

《电软》S·P留言板

又到上课时间了，这次给大家介绍的是CAPCOM年初在PS2推出的销量近百万的动作冒险游戏《鬼武者》。我身边的许多朋友都在第一时间将其打穿，例如久未与大家谋面的软体动物。通关的朋友一定知道第一次通关后可穿上熊猫的衣服来进行游戏吧！特别是突出的2颗大牙和代替“鬼护手”的向日葵……本人只玩过不到一小时，但感觉还不错，只不过比起“生化”系列更注重动作性，而将冒险解谜因素降得很低，不知2代会否能开创一种新境界呢？



FINAL FANTASY II™

ファイナルファンタジーII



最终幻想 II

WSC	厂商：SQUARE　类型：幻想RPG
	媒体：卡带　发售日：2001年5月3日

继续“Ⅰ”代荣光，“Ⅱ”代也即将在彩色WS上苏醒了！

1988年在FC发售，以极高的戏剧性和独创的系统获得超级人气的“FFII”，做为该系列“德高望重”的前辈，自然不会让“FFⅠ”在WSC上独美，这次也跨越时空来到了13年后的今天。除了将画面重新制作外，系统方面更加強化，请看下面的报道。



PROLOGUE

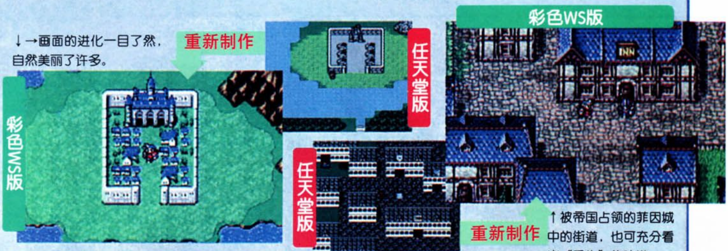
故事发生在一个非常遥远的世界里……持续着长时间的和平终于到了一个段落，这是起因于帕拉美基亚帝国的皇帝呼唤出魔界的魔物为了征服世界而发起的战乱。为了阻止帝国皇帝的暴行，菲因王国挺身组成反抗军加以对抗，很可惜在帝国的总攻击下，菲因王国战败。首都被夺走的菲因王国只能退守到边境城镇“亚尔第亚”。而这部故事的四位主角是住在菲因王国的四位年轻人，由于帝国的总攻击而使他们失去了亲人，但是敌人的追兵仍顽固地无情追击……



重新制作的美丽画面

“最终幻想II”久违了13年终于复活了！由于硬件从任天堂换成彩色WS，画面当然也大幅的改进了。不但画面更加美丽，甚至比第一代的制作更加细致，完美的呈现在玩家的面前。

↓→画面的进化一目了然，自然美丽了许多。



↑被帝国占领的菲因城中的街道，也可充分看出“重生”的味道。

→这是战斗画面，不只格式一新，连背景的图绘都是重新制作的。







←这是能够恢复无法战斗状态的圣堂，很明显的能够看出重新制作的美丽程度。

在“FF”系列历史中，留下“戏剧”创举的“FFII”在此复活！

“最终幻想II”在“FF”系列中可以说是一种特别的存在。因为本作品是系列作品中第一部以“人类感情戏剧”为焦点的作品，并且还采用了许多“独创的系统”在里面哦。当然在彩色WS版中更将这些特点加以强化。当时无法完美表现的感情戏剧部分，在这里全部完整地表现出来。独创的系统也秉顾原创与改革的精神，细微地去调整成为最适合的状态，并且极注重游戏的平衡度，在不破坏原作的情况下，以现代的方式来表现。

新的场景与追加演出

↓追加了新的演出镜头、新的故事剧情能让玩家更深入剧情。玩家能够体验到那种正义之师大无畏挑战侵略邪恶帝国的感动哦！



追加原创的模式



↑为了能够体验当时的感觉，游戏中也准备了能够回味当时感觉的“原创模式”，战斗中指定的敌人若被打倒，角色会自动的去攻击其他的敌人。

在战争中不断扩展延伸的个人戏剧

每个登场的角色都有独特的人格，因此当他们彼此相遇时，当然会依个性展开不同的故事内容，被称为“个人戏剧”。主角佛利欧尼鲁一行4人与侵略国家间不断的展开战斗，他们也不断的与他人相识、分开，体验人生的无常与喜悦。

潜入巨大战舰

↓依照反抗军的作战命令，佛利欧尼鲁一行人潜入帝国建造的巨大飞空艇中。



救出被囚禁的人们



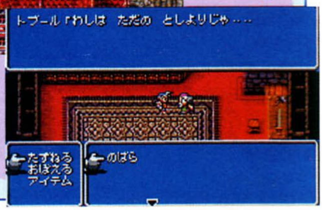
↑为了救出被关在米斯里鲁矿山里的村人，佛利欧尼鲁一行人不断的深入洞窟之中。

战斗中的同伴们



↑苦恼的王子与主人公们一起行动的同时，也不断成长。

→在米斯里鲁矿山中为数不多的职业武器专家多布尔虽已年老，仍帮助反抗军。



主要角色



佛利欧尼鲁

幼年的时候被雷恩巴尔特的双亲收养，与雷恩哈尔特、玛莉亚三人象兄妹一般长大。但是在帝国入侵菲因王国的时候失去了双亲，为了复仇决心加入反抗军彻底对抗帝国。

玛丽亚

雷恩巴尔特的妹妹。从小就把佛利欧尼尔当成真的哥哥一般爱慕。在敌国入侵后，一面找寻下落不明的雷恩巴尔特，一面使用擅长的弓箭不断与帝国军战斗，是位豪气万千的少女。擅长使用弓箭、魔法等间接式攻击。

凯伊

拥有身经百战，有如钢铁般的身体，比力量的话有自信不输给任何人的体力派战士。不擅长与人交往，令人想不到的是凯伊虽然身躯庞大，但个性却十分的朴素温和，而且能够与动物彼此心意相通。

雷恩巴尔特

玛莉亚的哥哥，佛利欧尼鲁的义兄弟，同时两人是最好的朋友。自从双亲被帝国所杀后，与佛利欧尼鲁、玛莉亚、凯伊一行四人在帝国的追击下不断逃亡。没想到当逃入森林中时雷恩巴尔特却被黑骑士袭击而下落不明。使剑的技巧十分高明，任谁看到都要忍不住称赞。

更加顺畅进化的独创系统

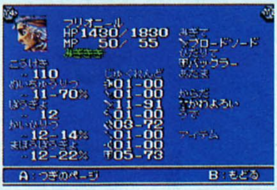
“最终幻想II”中有着即使是同系列也不见得有的新系统，像是“成长系统”、“熟练度系统”、“单字记忆系统”等。在WS版中这些独创的系统都加以细微调整，即使是第一次玩本作品的玩家也能轻松上手哦。

自由度超高的“成长系统”

以往的RPG游戏都是打倒敌人后得到经验值，累积到固定值时等级增加的系统。但是本作在战斗的时候会依角色战斗时采取的行动个别的增加能力值。举个例子：如果这个角色常使用物理攻击，那就会以“战士型”来育成；如果常用魔法攻击，这个角色就会以“魔道士型”来成长，游戏中能够完全随玩家的喜好来培育角色。



武器与魔法的“熟练度系统”



“熟练度系统”是表示角色对于该种武器或是魔法擅长程度的数值显示系统。武器与魔法都有着不同的种类系统，角色一直使用该种类的武器或魔法的话，此类武器或魔法的熟练度就会慢慢提高。熟练度越高使用该种类武器或魔法的威力也就越大。

能够记忆片语的“单字记忆系统”

“单字记忆系统”是实现角色间彼此对话的创新系统。将对话讯息中重要的“单字”加以“记忆”，接着针对这个“单字”去“询问”他人。所以如果能够善用这个系统的话可以得到许多意想不到的情报哦。

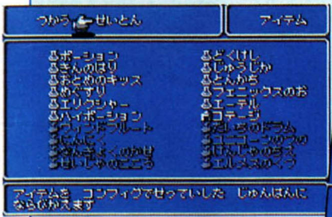


追加了许多便利的机能

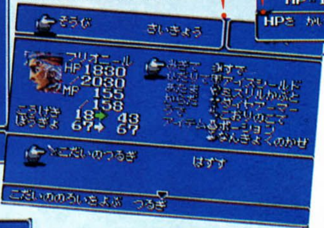
WSC版的选择画面下追加了许多任天堂版所没有的指令。像是熟练度系统等都是一些能让玩家更轻松享受游戏乐趣的新机能哦。各式各样的新机能不但方便而且能够让乐趣变成以往的好几倍。



←画面下方是显示魔法的效果，说明十分简单易懂，连熟练度都能一目了然。



↑这是WSC版“FF”一代中也追加的“整顿”，这个指令能自动整理道具的排列方式。



↓装备画面则追加“最强”指令。这里一眼就可以确认目前的装备，装备武器的感觉也十分的顺畅。

买东西也很便利哦



↑商店购物入手画面。



→“FFII”的魔法是自魔法屋购入的觉醒系统。



巴黎华击团，参上！



CHECK!

在DC濒危的今朝和SEGA数个人祸天灾降临的新世纪春天，樱花依旧盛开了，而且是怒放在浪漫的花都巴黎。她们尽管无法拯救DC和SEGA的败绩，但擎起的仍是不败的军旗，爱的御旗……

SPECIAL 电软特报 REPORT!

GAME DATA

机种：DC
厂商：SEGA / OVERWORKS
类型：AVG+SLG+恋爱
发售日：2001.3.22
媒体：GD-ROM×3
主页：http://www.o-works.co.jp
记忆卡格数：~11~

樱大战3

~巴黎的燃情岁月~

新角色：守护剧场以及巴黎华击团的三位女性！

巴黎华击团的总司令，也就是剧场（夏诺瓦尔）的老板



守护舞台以及巴黎的街道！

以帝国华击团来说担任这个角色的当然是米田一基了，而巴黎剧场（夏诺瓦尔）的老板兼任华击团司令的人物就是这位"葛兰·玛"。拥有完美的巴黎式处世方法，个性爽朗、沉着，不管面对什么事都能冷静的处理。可是对于华击团的成员，却能灌注比任何人都要多的爱，只是为了成员好，不管多么辛劳都会去努力完成。



剧场夏诺瓦尔是巴黎名士聚集、休息的场所。拥有无比行动力，不断推动的人就是葛兰·玛。



剧场老板兼巴黎华击团的总司令

葛兰·玛（配音：相泽惠子）

年龄：46岁　出生日期：1879年10月25日
血型：A型　身高：162cm
体重：64kg　出生地：法国



这样的猫咪一定非常狡猾，可别去招惹它哦。

葛兰·玛的爱猫

拿波里昂

●常在夫人膝上趴着的可爱猫咪，据说血统十分高贵，它会是什么测试能力的关键吗？



葛兰·玛的爱猫——拿波里昂，剧场的招牌？血统高贵的黑猫。

SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3

葛兰·玛的左右手——梅露·雷森





能力美貌兼备的秘书？

葛兰·玛忙于夏诺瓦尔剧场的经营与组织华击团，负责帮她管理行程预定、整理资料等工作的就是梅露。虽然是担任秘书一职，但是不管是夏诺瓦尔的经营或是事务都一手包办。性格沉稳，即使是第一次见面的人也能很快的感受到她独特的气质。



要到老板葛兰·玛的房间之前一定要通过她这一关才行吧？

秘书室长 **梅露·雷森**（配音：小岛幸子）

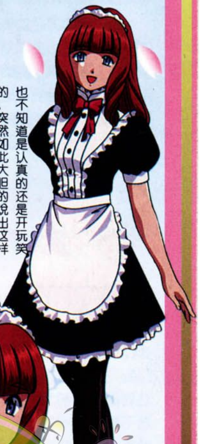
年龄：19岁　出生日期：1906年6月1日　血型：A型
身高：158cm　体重：47kg　出生地：法国
●与同事希·卡普利斯的个性刚好相反，应该可以说是彼此互补而感情好吧。







也不知道是认真的还是开玩笑的，突然如此大胆的说出这样的话，大神要如何去回答呢？



辛勤担任贩售部工作的女孩希·卡普利斯

夏诺瓦尔的气氛营造工厂

是梅露的搭档，担任葛兰·玛命令的执行者角色。很活泼而且好奇心很强。易于表现出来的个性，令人能够猜到她应该是担任对外的接待职责。但是也有着少女般爱做梦与不易捉摸的性情，本人觉得自己很认真。很爱吃甜食，所以下午茶时间总是准备了蛋糕或是饼干，似乎很喜欢自制点心。

贩卖部负责人

希·卡普利斯（配音：かないみか）

年龄：17岁　出生日期：1909年2月4日
血型：O型　身高：154cm
体重：48kg
出生地：法国
●与擅长手工的梅露相对，希最喜欢亲手做点心，以及逛街购物。



即使在巴黎也仍健在！直达作战司令部的捷径管道！

以最快的速度换装并且抵达指令室！

在帝国剧场也建有捷径管道。对于樱的换装场景应该还有不少玩家记忆犹新才对。当然在巴黎这种装置也很完善。在去年四月“樱大战PLAY SHOW”中，广井先生甚至提到连街上都有捷径管道。既然如此究竟是什么样的组成呢？现在就让我们来看看吧！



↑看起来没什么奇怪地方的墙壁。这个地方到底是位于夏诺瓦尔剧场的哪一个地方呢？集合命令一下达……



↑就象这墙壁的一部分打开了，变成可以进入的状态。上方有着跳入用的把手。

↓走进来的艾莉卡抓住把手后跳进洞中，就这样进入捷径管道。





→管的内部看起来感觉有着意外的高度，艾莉卡跳了进去……



←坐上圆形无背式的座椅，头部后方的圆形零件到底是做什么用的呢？



↓保护用的细护栏伸出锁定，移动舱完成移动的准备。



←抓住移动舱左右的把手，这应该是为了配合移动时的冲力吧。



←终于要开始移动了，在蓝色的光环中下降，目的地当然是作战指令室。

SAKURA WARS 3 ▸ SAKURA WARS 3 ▸ SAKURA WARS 3 ▸ SAKURA WARS 3 ▸ SAKURA WARS 3

重新回顾樱大战1、2的捷径管道

登场！原祖捷径管道！

第一代的捷径管道，其实是外表朴实但是内部却是投入高度技术的设备。跳入的瞬间就已经完成着装，并且到达地下作战指令室前面。如此先进的系统，当然在2代改建过的帝国剧场中仍继续的采用。



这就是初代的捷径管道。盖子打开后樱就跳了进去。



先进系统着装用的机器手臂瞬间就将便服脱掉……



→接着马上就换上战斗服，应该是有非常高技术能力才能办到的系统吧。



接着画像打开，穿着战斗服的樱出现。计算时间也不过只有几秒钟吧。

进化的更加豪华！？

非常完整继承前代的捷径管道。改建的时候入口的门更加厚重，而且洋溢着豪华的感觉，这应该是不断改良后的情况吧。而且准备了使用者搭乘的台子，这是与前代最大的不同点。



樱抓着把手顺势跳入。入口的门感觉质量上变化了许多。



比起前作结构更加的复杂，不但要保护樱的身体，还要同时换装。



着装还是在一瞬间就完成了，但是总共花费的时间似乎比前作还要长了一点。



最后是单独的聚光灯场景演出，被这一幕吸引的玩家不在少数哦。

战斗服的换装工作在捷径管道中完成

瞬间完成换装！？

跳入捷径管道中的艾莉卡，在内部完成换装之后出现在作战指令室。在前作中所有的换装都是自动进行的，可是在3代中队员就必须自行手动换装才行。巴黎花组的战斗服是上下一体的贴身装以及短外套，还有鞋子三件所组成的，而且每个人穿着时的画面也不一样，真是令人期待。同时也幻想有朝一日能够进入这样的装置换装出征，但为了什么去战斗呢（维护电软和平！？）……



乘着移动舱、艾莉卡在蓝光轮中不断的前往更深的地下，现在还是穿着平常的服装。



到达收藏战斗服的私人空间。大概是为了控制用的蒸气弥漫四周。

战斗服　贴身装

从脚尖到双手，完全一体化式样的贴身装。服装下面的圆形零件各接着于两肩的部分，似乎采用能够更有效率传达灵力之材质。首先穿上这个。



从墙壁中隐隐出现，有种神秘感。



每个人的穿着方式似乎都不太一样，其他人是怎么穿着呢？

战斗服　短外套

背后的形态有点象燕尾服轮廓的短外套。比起前作花组的外套能够轻易的看出长了很多。肩上的零件似乎是为了与什么组合而特别设计的。



这是输送舱的下方吗？左右排列整齐的收纳着白色的长靴。

战斗服　鞋子

最后登场的就是战斗用的长靴。穿到膝盖以上的长靴，两旁有着与夹克上一样的圆形零件，看过艾莉卡搭乘光武的场景就能明白，这应该是为了接上传输灵力的传导管用的零件。



艾莉卡抓住衣领脱下便服。衣服的构造似乎能够一个动作就能脱下的样子（对于作战好方便）。



先穿贴身装。先从脚尖开始紧紧的穿上。

贴身装着装！



接着穿到腰间，圆形的零件似乎刚好在肚脐的地方。



接着穿上像手套的双手部分，看得到她的手腕吗？

接着穿上鞋子……



将贴身装完整的穿好后，接着就该穿上长靴。



最后穿上战斗用的短外套，这里还可以看到穿着贴身装的样子哦。



最后向上一抖，整个穿上肩膀。这个时候贴身装肩部的零件应该已经要与夹克肩部的零件接合才对。



接着拉上拉链，似乎要拉到脖子才算完整。



这样一来短外套也穿好了，出击准备完毕！



艾莉卡着装完毕，接着就等移动舱移动到作战指令室了。

穿上短外套完成着装！



魅力满点！欢乐开怀　艳丽无双　夏诺瓦尔的演出情景

艾莉卡的舞台衣装初公开！

巴黎聚集着许多艺术家与民众，晚上不断的有着精彩的演出目不暇接……但是"夏诺瓦尔"的剧场能够吸引这么多观众的目光，到底是什么样的表演能有这样的魅力呢？这一次为玩家公开艾莉卡·佛蒂奴的小猫舞蹈！？艾莉卡身穿连身式厚衣与猫耳朵出现在舞台上，陪伴着后面九位伴舞女孩开始演出梦幻般的舞蹈！婀娜多姿又惹人怜爱的舞台表演，不管是谁只要看一次就会无法忘怀吧！看到这样的画面不禁想起3月份因故未能观看的舞台剧《悟空》，剧中也会有这么令人欢悦的情景吗？



10名舞者从中央的大阶梯上登台！



即使在巴黎也是很大胆的服装！这套舞台装是全身式的厚服为主题。

沉醉于华丽的舞台表演中！



以猫咪动作为主题的大胆演出。



统帅所有舞蹈的动作深深的吸引了所有观众……



猫咪的可爱是这个舞台演出的最大特点！？

这就是艾莉卡的猫咪舞蹈



右ONE、TWO！
左ONE、TWO！



模仿猫手姿势的咪舞蹈～！



最后朝向正面……



带着笑容有力的一个转身！



向在场全体观众报以微笑！



舞蹈最后以这样开朗的笑容完结！



果然是超大作中究极之作。SEGA将即时演算与CG动画完美的融合在一起，战斗画面不比"灵魂能力"差！在动画方面也是极其出色。不过音乐不如前代感动？但是当和帝都花组汇合后的感觉真是太棒了！

——莱因总帅（评）



游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP GBA 发售盛况空前 缺货势头有增无减

本刊日本专讯　备受瞩目的 32 位手掌机 GBA 于 3 月 21 日如期发售。尽管发售当天只有 65 万台主机投入市场，与任天堂承诺的首批出货 100 万台的预期目标相差甚远，但是 GBA 引发的销售热潮以及强大的软件阵容仍令业界对其充满期望。

3 月 21 日清晨，许多新宿街头的专卖点都提前一个小时开始营业，以便及时疏散排队等待购买的人流。由于主机预定量高达 300 万份，首批出货的 65 万台主机很快就被狂热的游戏迷抢购一空。货源紧缺现象不仅令买不到主机的玩家大发牢骚，许多零售商也抱怨白白错失了商机。另据北美经销商透露的消息，原定于今年 6 月 11 日登陆北美的 GBA 主机的供货量也有可能减半。对此，任天堂方面表示，目前工厂正在连夜赶制，预计 3 月底将再次向日本市场投入 40 万台 GBA。至于北美地区，任天堂将削减欧洲的出货量以确保北美市场有充足的货源。

作为重塑昔日辉煌帝国的重要砝码，任天堂正在竭尽全力为 GBA 造势，希望 GBA 的热销能为计划于今年 7 月发售的 GAMECUBE 带来好运。

GBA 主机从最初发表至发售的历程	
99 年 7 月	GAMEBOY 次世代主机的开发计划发表；
99 年 9 月	GBA 主机正式发表；
99 年 10 月	任天堂与科乐美成立新会社，进行 GBA 软件开发；
2000 年 2 月	首次公布 GBA 发售日，日期为 2000 年 8 月；
2000 年 5 月	GBA 发售延期，推迟至 2000 年末；
2000 年 5 月	GBA 的外观、最终发售日与售价曝光；
2000 年 8 月	首发时 GBA 主机的 3 种颜色发布；
2001 年 1 月	世嘉宣布加盟 GBA，并公布了首批的 3 款软件；
2001 年 1 月	GBA 预约量达到了破记录的 270 万台；
2001 年 2 月	GBA 版"口袋妖怪"的开发计划发表；
2001 年 3 月	GBA 在日本发售，65 万台主机销售一空。

特报 SCOOP 本刊记者出席 GDC 大展 详细见闻感想请看《游戏批评》

本刊讯　3 月 20 日～25 日，在美国加州圣何塞市举办了每年一度的"游戏开发者大会"（GDC），这是除美国 E3 展外最有影响力的游戏业盛会。

GDC 是游戏开发设计者交流学习观摩的大会，其主要目的是提供一个场所和机会，使游戏设计人员，美工、程序员、项目管理人员等可以自由地交流共享游戏开发方面的最新技术和成果，从而促进游戏产业的共同进步。此次大会的主角仍旧是游戏大国——美国和日本的游戏厂商，引人注目的是韩国游戏厂商异常活跃，尤其是网络游戏的开发有了长足的进步。相比之下，面对这样学习和交流的大好机会我国的台湾游戏厂商只是偶尔露峥嵘，内地更是不见踪迹。

本刊驻美特约记者叶展专程从芝加哥赴圣何塞参加大会交流，并写出了详细的见闻和感想。由于文章较长，全文刊登在将于 4 月下旬出版的第八辑《游戏批评》上。对开发制作游戏有兴趣的读者一定大有益处。

事件 EVENT XBOX 游戏画面造假 玩家指责微软设局

本刊综合消息　正当 XBOX 计划在紧锣密鼓的进行中，新主机的强大性能不断向世人暗示一个全新的电玩时代即将来临时，一则带有欺诈性的事件又将微软推向了尴尬的境地。

3 月 13 日，微软在"Game stock 2001"发布会上公布了 8 款 XBOX 游戏的开发画面。这些开发中的游戏凭借出色的光影效果，得到了与会人士的一致好评。然而最近却有消息传出，其中滑雪游戏"Amped"的画面并非真实的开发中画面，而是开发商利用绘图软件 Photoshop 处理过的"优化"图片。消息爆出后，玩家们纷纷表示不满，并在北美游戏网站上予以指责。为了稳定事态，微软立即在官方网站上发表道歉声明，承认当时公布的游戏的确利用了绘图软件加以修饰，但其初衷是为了表达游戏最终完成时的完美效果，并非欺世盗名。同时，网站上也公布了目前开发度不足 50% 的实际画面。

其实，利用绘图软件美化游戏宣传画面的手法，微软并非始作俑者。游戏公司在游戏完成之前通常会在网站、杂志或招贴上公布一些"理想画面"，借以吸引玩家。但是这些画面最终会成为成品还是赝品，就要视游戏公司的制作水准了。所以，当软件公司公布其美轮美奂的游戏画面时，玩家先不要为之心驰神往、如痴如醉，还是应当保持冷静，待其推出再加以评判为好。

杂谈 TALKING

电玩老铺故技重施 NGC难以如期发售

本刊日本专讯 尽管任天堂在3月7日召开的记者发表会上信誓旦旦的宣称，新主机GAMECUBE在今年7月日本发售、9月北美发售、2002年欧洲发售的计划不会改变，但是许多业内人士还是认为NGC最终将延期发售，目前公布的发售时限不过是任天堂牵制PS2和XBOX的炒作手段而已。


任天堂 GAMECUBE

野村证券的著名分析师村上洋俊表示：从GAMECUBE的整体发展形式看，NGC很难实现今年7月在日本发售的目标。他认为GAMECUBE最有可能在今年年底在日本国内推出。至于北美和欧洲地区，很有可能会延期至2002年春季发售。

对于以上观点，村上洋俊解释说：以GBA为例，该主机在今年1月开始量产，3月21日推出，任天堂方面倾其全力也只能达到每月100万台的出货量，根本无法应付超过300万台的订单。由于GAME-CUBE采用的CPU"月光"和GPU"Flipper"均属于尖端产品，使得NGC的生产过程比GBA复杂得多，万一有任何一个环节出现纰漏，GAME-CUBE在7月发售的计划就会化为泡影。

另一方面，如果在GBA发售不到半年的时间里推出GAMECUBE，不仅会妨碍任天堂的销售计划，还有可能影响到GAMECUBE的游戏开发进程，令NGC陷入"有主机没游戏"的窘迫境地。

由此可见，任天堂宣称的今年7月发售GAMECUBE的言论确实有待时间验证。以任天堂的一贯作风看，倘若GAMECUBE真的延期发售了，恐怕大家也不会感到意外吧。

特报 SCOOP

世嘉加盟XBOX 微软称雄东京游戏展

本刊日本专讯 本届游戏展上，初涉游戏业微软当仁不让地顶替了世嘉留下的空缺。为了使XBOX顺利切入日本市场，不仅微软总裁比尔·盖茨亲自到场为开幕致词，在其展位上爆出的惊人消息更是引人关注。

开幕第一天，正当许多人还在猜测世嘉在本届展会上会怎样的举动的时候，世嘉就毫不隐瞒的宣布正式加盟XBOX。世嘉表示将为XBOX开发专用游戏，并将一部分世嘉的经典游戏陆续移植到XBOX上，包括有"世嘉GT"、"Gun Valkyrie"，以及在全球获奖无数的动作游戏"JET SET RADIO"，另外世嘉的镇宅大作"铁甲飞龙"也出人意料的宣布将推出XBOX版。尽管这些游戏的具体资料及上市日期都还不得而知，但这些消息对于业界已经足够震撼了。

当然，XBOX要打入日本市场还有很多的工作要做，为此微软聘请了前SCEI著名制作人宫田 利之来担任XBOX日本开发组的领导人，开发组的主要目的是开发出适合日本市场的本土游戏。目前该开发组已经有500人以上的规模并全力投入到开发中，微软表示XBOX在日本发售时会有18款以上的游戏推出。

另一方面，微软在本届游戏展上还公开了专为日本玩家设计的XBOX手柄。日版手柄与欧版手柄的性能完全相同，只是缩小了手柄的尺寸以及按键之间的距离，更加适合日本玩家，手感更为舒适。

展会期间，另一则触动到日本玩家神经的消息是：在日本拥有广泛人气的三维格斗大作"死或生"的第三作将作为XBOX的专用游戏推出。凭借XBOX超强的三维演算机能，"死或生3"的最初公开画面令与会者震惊不已。

从以上微软在东京游戏展的表现来看，显然是已经作了充足准备的。相信过不了多久，微软还会再次成为世界瞩目的焦点。

特报 SCOOP

CSK创始人大川功病逝 佐藤秀树接任世嘉掌门

本刊日本专讯 2001年真是世嘉的本命年，尚未摆脱公司转型的阵痛，高层领导又突发巨变。

2001年3月16日下午15点47分，日本CSK集团创始人、世嘉社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。

大川功可谓大器晚成的典型。青年时代的他深受肺疾折磨，直至42岁，才白手起家，以区区500万日元的启动资金，迅速发展创立了目前日本经济实力排行前十的CSK集团。今天的CSK已成为拥有国内外分公司90家、营业额8000亿日圆、员工2万人，及7家大型企业的国际企业集团。1984年，CSK集团通过控股方式取得了世嘉的经营权。2000年5月，大川功正是接任世嘉社长一职，此后一直致力于世嘉内部战略的调整和整合。

在日本娱乐业，大川功称得上一位传奇人物。不过最值得称道的并非其事业成就，而是他难得的风范。正当事业发展如日中天之时，大川功却越来越多的投资于公益事业，为日本经济振兴与世界和平奉献自己的力量。在屡屡投资各类情报基金、开发中心后，今年1月31日，他再度将个人财产中850亿日元全部无偿捐赠给岌岌可危的世嘉。在竞争激烈、冷酷无情的商业战场中，大川功此举令业界人士纷纷额首称是。"事业不是仅止一代的，在事业中得到的资金一定要投入到事业中去。"——这就是大川功独特的经营理念。

随着大川功的病逝，世嘉的领导层也发生了变革。近日，世嘉在东京召开了临时董事会议，原世嘉副社长佐藤秀树被推举为世嘉的新一任社长，同时CSK会长福岛吉治也登上了世嘉会长宝座。



大川 功

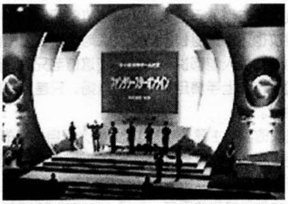
对于刚刚经历了巨变的世嘉，大川功的病逝无疑是难以弥补的损失。正值复苏期的世嘉相比以往任何时候都更为需要英明的决策者，一个能够领导公司重整旗鼓的灵魂人物。世嘉表示，董事会结束后，公司将能继承大川功的经营哲学，重建昔日帝国。

PSO击败DQ荣获第五届『日本游戏大奖』
传统大作再次折戟 CESA评奖

本刊日本专讯 3月29日，由日本电脑娱乐软件协会（CESA）举办的第五届“日本游戏大奖”揭晓，结果DC网络RPG“梦幻之星网络版”击败了事先呼声极高的“DQ7”，一举摘下游戏大奖的桂冠。

“梦幻之星网络版”于去年12月21日发售，是目前DC上最出色的也是制作最完善的网络游戏。在本届评奖中，“梦”以微弱的优势击败了ENIX大作“DQ7”夺得大奖及五项部门奖，而销量突破四百万的“DQ7”只夺得了“优秀奖”等四项部门奖，败得糊里糊涂，也败得无可奈何。

另一方面，史克威尔“FF9”荣获了也三项部门奖。而有着DQ之父美誉的堀井雄二则当选年度最佳制作人。



奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
优秀奖		高机动幻想	SCE	PS	不明
		塞尔达·姆吉拉的假面	任天堂	N64	4.27
		DQ Ⅶ·伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
		最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
部门奖	设计奖	梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
	编程奖	梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
	美术奖	最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
	音乐奖	最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
	角色奖	钻地小子	NAMCO	DC/PS/GB	6.29
	剧本奖	DQ Ⅶ·伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
	包装奖	我的暑假	SCE	PS	6.29
创新设计奖		咕噜咕噜的卡比	任天堂	GB	8.23
		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
		我的暑假	SCE	DC	6.29
最优秀设计奖		梦幻之星 网络版	SEGA	PS	12.21
海外作品奖		暗黑破坏神2	BLIZZARD	PC	不明
最佳销售奖		DQ Ⅶ·伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
大众作品奖		DQ Ⅶ·伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
最佳制作人奖		堀井雄二			
最佳游戏者奖		河香我闻、柴田亚美			

XBOX的首款格斗游戏发布
开发商竟是史克威尔下属会社

本刊美国专讯 据最新消息，XBOX上的第一款格斗游戏已经出于开发阶段，该作名为“Kakuto－X”。从目前的开发画面来看，整体水准不凡。游戏的光影效果异常出色，虽然操纵感还不得而知，但可以肯定，这绝对是一款值得玩家期待的游戏。

本来在XBOX上发布一款格斗游戏并没有什么稀奇的，但是令人感到意外的是“Kakuto－X”的开发商竟是史克威尔的下属会社Dream Factory。去年末发售的PS2大作“保镖”就是Dream Factory与史克威尔合作开发，并由史克威尔代理发行的作品。如此一家公司为XBOX开发格斗游戏，不由让人再度联想到史克威尔与微软的微妙关系。去年11月21日，日经网站就曾披露史克威尔会在XBOX上推出FF系列，为此记者立即向双方公司寻求证实，却只得到了“无可奉告”一类外交辞令。即便如此，舆论对史氏加盟微软的兴趣仍有增无减。今年3月底，又有传言说微软已经凭借强大的经济实力收购了史克威尔，厂商的正式声明将在4月初的电玩展上发表，但时至今日，微软和史克威尔双方仍保持低调，只字未吐。如今，史克威尔麾下的Dream Factory正式为XBOX开发游戏，使得两家公司之间本已非常微妙的关系变得更加扑朔迷离。究竟结果如何，看来玩家还要再等待一阵子。相信不必到秋天XBOX正式发售，一切就将浮出水面。



“卧虎藏龙”辉煌奥斯卡
台湾厂商计划开发同名游戏

本刊讯 正当由李安导演的武侠片“卧虎藏龙”在奥斯卡评奖中高歌猛进，囊括“最佳外语片”、“最佳摄影”、“最佳原创音乐”、“最佳艺术指导/道具装饰”四项大奖时，其同名游戏的开发工作也引弦待发。

以开发教育软件出身的台湾厂商“皇统光盘科技”宣布，日前该公司已与“卧虎藏龙”的原著作者王度卢先生举行签约仪式，取得了游戏版“卧虎藏龙”的制作、销售权，计划在PDA、PC、DC、PS2等不同平台上推出不同版本的“卧虎藏龙”。为了使游戏质量有所保障，“皇统光盘科技”将积极地与国内外知名游戏公司合作，开发出属于全球华人的大作游戏。

目前，游戏版“卧虎藏龙”的具体情况还不明朗，请关注本作的读者留意续报。

微软掌机犹抱琵琶
小道消息纷纷扬扬

本刊美国专讯 正如本刊前些时候所报道的，微软正在秘密开发一种可以媲美任天堂GBA的新型手掌机。根据美国专门手掌机杂志《Handheld Monthly》报道，微软游戏部门的某高层已经证实他们准备涉足手掌机市场，开发代号为“XBOY”的便携式游戏机。

顾名思义，这台名为“XBOY”主机应该与XBOX存在着某种联系，就好象任天堂家族的GBA与GAMECUBE之间的互动关系。另有消息说，凭借强大的多边形运算能力、最新型的彩色液晶屏幕以及特制的“Win2000”操作系统，XBOY的性能将令目前所有已发售手掌机望尘莫及。

目前微软并未对神秘的“XBOY”计划做出任何官方声明，根据消息灵通人士透露，微软将在今年5月的E3大展上首次做出说明。

我拿什么来爱你

——2001年春季东京游戏展纪略

记录人：拖把



上野公园的樱花，今年开得特别晚。往年3月初就怒放的日本国花，这次直到三月底才满山遍野起来。

据说这其中的一个重要原因是今年的天太冷。这或许确是实情，因为东京确实下了大雪，就在三月底，就在东京游戏展开幕的第二天。

仿佛与大雪相对应，这次的TGS似乎也完全可以用“荒凉”两个字来形容。我是30日那天下午第一次到的海滨幕张，本来以为，把业界观展的时间从一天缩短到半天之后，这第一个半天应当能够看到人声鼎沸、人头攒动、人气爆发的动人场面。

可是，实际上的场景真的看得我很凄凉。

事后的报道称这次的东京游戏展再次创下了有史以来的观展人数最低，不过第一天却创了单天人数的最高。我相信前面这个“最低”一定是事实，却不知道后面这个“最高”是怎么算出来的——也许算上了在上午参观的业内人士了吧？反正，看了“菜鸟通”附送的VCD后，大家会有更深刻的印象。

虽然心里有点不舍，但是如果东京游戏展再这么费力地撑下去，明年再度光临东京的计划大概就要被主编枪毙了。唉！看在我一脸虔诚和广大游戏玩家热情的份上，还是把展览并为一年一次吧！这样也许是唯一的皆大欢喜的结局。

顶替了世嘉位置的微软

和去年年底一样，世嘉“照例”没有参加今年的春季展。内外交困的财政状况，加上刚刚送别了大川老板，这个往日的巨人是再也没有闲情逸致来海滨幕张烧钱了。本来失去了世嘉的TGS一定会逊色不少，但是今年稍稍有点不同：财大气粗的微软毫不客气地顶替了世嘉留下的空缺。


↑XBOX的两位总裁对魔盒充满自信。

业界一直都认为微软的魔盒计划就是一个放大了的世嘉DC概念，本来我还有点不信，现在看来却是非信不可的。这其中一个典型的例证就是微软开始在电铁出口处大张旗鼓地分发超级塑料口袋和到处招贴XBOX的宣传广告，而以前这些工作都是世嘉份内的。

我坚信被比尔盖茨美元引诱的日本游戏从业人士有绝大部分都曾在世嘉服役，要不然担任这次策划的就是前世嘉公关部的天才。反正当我随着人流走出检票口、当我明明白白听到身边的日本MM嘀咕了一句：“怎么世嘉要出XBOX了？”的时候，我就感到微软这次是买了爆竹替人放，好像有点玩砸了的意思。

盖茨同志当然不会考虑到放爆竹的问题。XBOX还没有发售，就算要放也还不是时候，再说东京地区什么范围内是禁放爆竹的区域也没几个人能够说清楚。反正这位老兄算是蛮牛的，在下午的新闻发布会上手舞足蹈、趾高气扬，只差没有奶油蛋糕和苹果派伺候了。

盖茨的牛气主要是中午11时30分来自世嘉的鼓励，这个一下子弃硬转软的公司充分体现了一个软件商社应有的墙头草品德，继两个月前宣布准备在索尼的领地抢饭吃之后，这次又把一大堆诱人的货色推到了微软的面前。有了“PANZER DRAGOON”、“JET SET RADIO”、“SEGA GT”这三个王牌大作的支持，盖茨叔叔晚上睡觉也会笑出来，好像根本忘了墙头草还有“VF4”在PS2那里虎视眈眈呢！

最有钱的微软当然最舍得花钱。据说总部对日本分公司的任何促销行为不但全力支持而且还都不做丝毫干涉，换句话说就是美国微软已经成为了日本微软的ATM自动提款机。我不知道这样做的结果是否会卓有成效，不过对于银弹攻势本人一直是敬畏有加的，一想到从媒体上看到的有人为30块大洋麻将输赢就会动刀动枪的恐怖消息，我举双手赞成拥护微软的慷慨举动，只要XBOX真能白送就算逼着我做盖茨的干爹我也马马虎虎的认了。

不过广大的软件公司似乎并没有那么乐观的估计，刨去世嘉这个现在专注于抓米的公司不谈，日本的老牌软件公司依旧对这个系统老虎敬畏不前，而一些欧美大厂也丝毫不看好魔盒在日本的将来。

目前愿意和着盖茨节拍小打小闹的都是一些不知道那里找来的无名小公司，虽然NAMCO和KONAMI也不幸榜上有名，但前者一点口风都没露，而后者更是乱找奶妈的标准典型：“SILENT HILL”画面对于PS2版没有丝毫的提高；小岛秀夫则亲口承认XBOX版“METAL GEAR”不会有太惊人的表现；KCEO的“实况足球”倒是看上去很美，然而足球游戏的玩家似乎更期盼另一个称为“WINING ELEVEN”的、并不打算推出非PS2版的系列。XBOX摊位上能让观众发出“哇”、“啊”这样叫声的东西还是电脑游戏玩家们耳熟能详的FPS，以及一些让人看不懂的人体展示。而依靠电脑软件制作商为主力的微软如何打开封闭的日本市场实在是一件令业界所有人士都将感到好奇的案例。

微软金钱的魅力还体现在其活动的人体展台上。观众不得不承认XBOX宣传小姐们的美貌是任何其他摊位都无法比拟的，这也难怪，美女一直和美元是绝配。所以哪怕是美国佬别出心裁要用接近限制级的钢管秀来推广主机，大伙也只有目瞪口呆的份。不过话说回来，微软到底不是那种只会乱花冤枉钱的凯子，设计出亚洲人专用手柄这一招足可让所有硬件开发商自愧不如。都说微软在人性化

设计方面是最出色，在 TGS 上我深刻理解了这一点。

成为最受注目的展台、拥有最漂亮的小姐、分发大口袋和狂做硬件广告，这些都是世嘉历年在 TGS 的风光，不过这风光的最后结局是世嘉差一点点就要倒闭。LINUX 的拥趸一定躲在暗处偷偷狂笑，但是对于我们这帮已经成为那个大门同志窗户系统的奴隶们来说，微软还是不要步世嘉大哥的后尘为好。

忽然就想到一点，据说今年秋季的 TGS 世嘉铁定要复出，那么到时候究竟谁会在幕张电铁站发大口袋呢？世嘉？还是微软？或者是……唉，谁管那么多！反正，只要不是电软就上上大吉了。

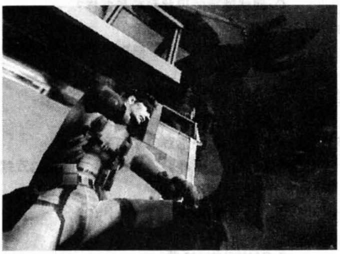
一片迷茫的旧日巨头

如果说微软还多多少少算一个亮点的话，那么其他各个公司的表现就真的是一片迷茫了。首度参展的任天堂并没能有什么出色的表现，巨大的 GBA 会场（是整整一个展馆噢！）被彻底划成了儿童区。业界对任天堂的普遍看法是该公司一直以攫取儿童利润为最终目标，据说网上有不少任天堂饭斯对此种说法表示不满，所以我希望这些饭斯最好到现场来看一看，用铁一般的事实来教育教育他们。

因为没有儿童陪同而且大概看门的小姐觉得我长得并不十分可爱的缘故，那个儿童区我没有能够进去，最后只能在区外闲逛了一圈（奇怪的是儿童区外分发 GBA 资料的 MM 穿得好少啊！看来日本的学龄前教育真的很发达……）。不过话说回来，能赚钱已经够不容易了，管他是在赚谁的钱呢？（算了不说了，不然又有人要嘀咕说电软在诋毁任氏功绩了……）

总体上来说，我觉得任天堂这次的参展纯属多余，因为 GBA 在整个日本根本就是处在高度缺货的状态，看到那些整天留恋在秋叶原的痴情玩家的失望神情，我真想号召他们拿着刀子去海滨幕张的会展中心——那样的话运气可能会更好些。

KONAMI 算是这次另一个比较气粗的参展商。由于最近手头比较宽裕，KONAMI 在此次 TGS 上铺的摊子也蛮大，而且还算有些能



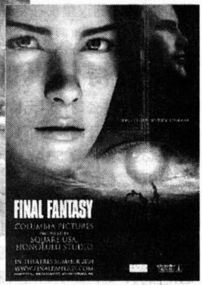
够拿出手来的东西，比如 PS2 的“SILENT HILL 2”、比如 PS2 的“METAL GEAR 2”等，甚至还包括一些不能实际操作的 XBOX 作品：“实况足球”、“AIR FORCE DELTA X”等等……但是总体来说这个公司还是比较小气，因为他的工作人员只要看到有人举起摄像机就会冲过来用手挡住镜头，好像卖了假货的小老板怕电视台来曝光一样。害得我只能跑到几十米外用 450 倍的变焦来攫取主编想要的内容——只可惜相关的音效拉不了长焦距。其实这些内容我在 XBOX 的摊位上可以随便尽情地拍到，真不知道这帮日本人在想些什么东西？

基本上，当我拍 KONAMI 的时候我是在 SQUARE 的摊位管辖范围内，而我拍 SQUARE 的时候是在 KONAMI 的区域。不知道是不是受了邻居的影响，反正在接受拍摄这方面老史表现出了不逊于 KONAMI 的保守（令人奇怪的是当我在索尼展台补拍“FFX”动画时却没有任何人来阻拦我，好奇怪啊……？）

刚刚走了老大的 SQUARE 终于在最后关头决定参加这次的 TGS 了，这次的主打产品想也不用想就是“FF X”。没有人能够否认



←预计在今年 7 月发售的 FF10 能否像当年的 FF7 那样令 PS2 脱颖而出呢？让我们拭目以待。



→“最终幻想电影版”将于今年 7 月 13 日上映。

史克威尔余威尤在，因为每当播放“FF X”动画的时候大屏幕下总拥挤了一大群人，当动画播完之后再同时一哄而散。“FFX”的动画真的是做得越来越出色、越来越像电影、也越来越不像游戏了。一个不是游戏的游戏到底是不是正确的发展方向，对此我心里并没有底，也没有资格做任何展望性的评价。反正，排队等待试玩“FFX”的人并没有想象中的多。基本上 SQUARE 准备了 30 份左右的 PS2 试玩版，但最多也不会超过 100 个人在排队，很多人只是从旁边走过，顺便看看也就罢了，反而倒是排队买 SQUARE 电话卡的人更多些。毕竟除了动画“FFX”没有什么新鲜的东西，整个游戏也就是那样了。

同微软的咄咄逼人相比，索尼似乎确实处于守势。没有大型表演、没有铺张浪费，有的只是简单的宣传和朴实的试玩，看来索尼似乎想在游戏质量和数量上先占得主动地位。但是就目前 PS2 的游戏质量来看并不能让人感到兴奋：除了“MGS2”、“魔颤”、“GT3”这三个作品确实能够跻身一流之外，其他的绝大多数都只是泛泛之作。最让人不可思议的就是光荣公司的“决战 2”，这个在秋叶原卖到缺货的游戏告诉我们：几千年前魏蜀吴三国之所以会发生战争主要就是各大统帅为了美丽的貂蝉而争风吃醋的缘故。貂蝉能够变成海伦我想不佩服光荣的想象力也不行，而这个做战略游戏起家的公司现在也好像有想涉足电影的计划，反正这个游戏我自从打开主机开关后就足足看了 20 分钟的动画没有动手柄上一个键，而在游戏的背面也赫然印着“收录了超过 110 分钟的美丽 CG”，嗯，我看的只是冰山一角啊！

另一个老牌的游戏公司 NAMCO 这次展台虽大，却让人感觉力不从心。公司主推的作品是“ACE COMBACT4”，但是从 NAMCO 每况愈下的销售业绩来看，这个东西恐怕也是凶多吉少。南梦宫不知不觉地走上了世嘉那条叫好不叫座的路，这多少让人感到一些忧虑。据说 TGS 期间也正是该公司结构重组的时候，中村社长辞职之后公司的去向令人担忧。

唯一让人感到有一点点安慰的是 NAMCO 的赛车女郎依旧讨人喜欢，TGS 上数十个深水兰穿着短裙在三层楼的舞台边劲舞，谋杀了大量的胶卷和录像带，这应该算是本届展览上比较有看头的东西……（喂！醒醒！主编让你去看游戏展，不是 MM 展啊！）

最后值得一提的是 CAPCOM，它是整个会场中唯一还力捧世嘉 DC 的公司。“CAPCOM VS. SNK PRO”的展台前人头挤挤，可我就纳闷为何这个游戏真的发售时就看不到这种万人空巷的盛况呢？“魔颤”可玩的内容并没有比早先推出的试玩版多多少，不过这个游戏的品质还是值得称道的，CAPCOM 对于爽快感的理解已

经到了非常彻底的地步。

总体来说，这些老牌软件商似乎都有点象被霜打过的茄子，蔫蔫地打不起精神。也是，日本的经济好几年不景气，1美元居然能兑将近130日元，30万日元的月薪正在成为新的基本生活线，连只卖60日元的汉堡都在麦当劳出现了……只有在吃饱喝足情况下才能享受的游戏要想复兴，恐怕还有很长的路要走。

玩得认真的COSPLAYER

虽然软件公司有点无精打采，但TGS上始终有一些人会玩得很快乐。除了在闪光灯下频频做秀的公司招展女郎，最吸引人的当然就是那些把COSPLAY当作自己的事业、把海滨幕张当作自己展台的玩家们。

31日那天大雪纷飞，在电车上看到好多女孩背着令人吃惊的大包和我同道，心里就想着她们该不会就是那些COSPLAYER吧！想想往年看到的照片，再望望窗外的漫天大雪，我还是不敢相信在这种情况下她们还能这么执著。

当然事实证明我是错了。

TGS的展馆一共有三个，而COSPLAY的区域设在两个展馆的连接处，那里是露天的－不要忘了外面正在下雪，而气温差不多已经下降到了零度。我穿着长袖的秋装还冷得直打哆嗦，而那些背着大包的女孩大多都是短袖短裙（唉，这该死的游戏人物设定……），有的居然穿得象是在夏威夷的海边度假，不由不令我感到瞠目结舌，然后就是真心的佩服。

一个连玩都那么认真的民族，怪不得能制作出那么多出色的游戏作品。

忽然就想到，我们离别人究竟还差多远。

也许，从游戏的表面来看，我们也许只是三、五年的差距。但是，当你看到在全世界最热闹、最繁华的涩谷街头，数以千计的人们都按照红绿灯指示行动的时候；当你看到在乘坐电铁时，所有划分给老弱残疾的座位都空着的时候；当你看到在任何一家小餐馆，所有食客吃完饭后都自觉地不厌其烦地把垃圾分类处理掉的时候；当你看到在乘坐扶手电梯时，所有的乘客都自觉靠在左边的时候（日本是左行的国家）；当你看到在任何一个拥挤的场合中，所有的顾客都自觉地排队和谦让的时候；当你看到在东京到处可见、真正可以称做是书的海洋的书店的时候，再回想一下国内的现状，你就会感到，我们差的，并不是一点。

记得在一个什么电视节目中看到过，一个参加中日多米诺骨牌合作项目的中方女学生说，日本学生太认真了，有时认真的过分。

我对这个女学生的话感到很羞耻。一个自己不认真的人，她有什么资格去指责别人的认真是过分呢？我们知道自己有不足，难道，还不能老老实实地学吗？

这又岂止是游戏这一个行业呢？

特报 SCOOP

《FAMI通》百家厂商权威调查揭晓

本刊讯　最近，日本权威游戏杂志“周刊FAMI通”对100家游戏厂商的高层进行了问卷调查，调查的重点是对于未来游戏产业前景的看法以及今后的战略目标，其具体内容如下：

Q:今年的游戏业界会如何发展？

1. 业界整体趋向活跃（42票）
2. 网络游戏增加（15票）
2. 竞争惨烈，撒手人寰的厂商比比皆是（15票）
4. 趋向低迷（12票）
4. 趋向不稳定（12票）
4. 平台的多样化（12票）

Q:在今年发售的主机中，谁的普及速度最快？

1. GBA（60票）
2. GAMECUBE（44票）
3. XBOX（36票）

凭借GB和任天堂的名头，GBA必然能够顺利占领市场，发售前300万台的惊人预约量就是很好的例证。

Q:预定发售的游戏对应的主机是？

1. PS2（32票）
2. GBA（27票）
3. PS（20票）
4. GB（15票）
5. GAMECUBE（11票）
6. XBOX（10票）
7. 移动电话（8票）

出货量已突破千万台的PS2和发售前预定量达到300万台的GBA是厂商们最乐于开发软件的游戏主机。主机的普及量大，游戏的销量自然有所保障。

Q:今后采取怎样的战略？

1. 推出充分发挥主机性能、适应市场状况的游戏软件
2. 大力开展便携娱乐业务
3. 降低制作、宣传成本，力求扩大周边产品的销售额
4. 努力制作出能带给玩家快乐的纯粹的游戏作品
5. 拓展网络业务
6. 开发对应移动电话的软件
7. 开发幼儿娱乐软件
8. 不断提高游戏软件的质量
9. 为了在激烈的竞争中立足，必须不断提高自己的技术力

虽然厂商的回答五花八门，但是降低开发成本，制作纯粹的游戏似乎已成为了大家的共识。

Q:最关注哪一款正在发售中的周边设备？

1. Pocket Station（9票）
2. PS2数码相机（6票）
3. PS2用打印机（5票）
3. PS2用遥控器（5票）
3. VGA BOX（5票）
6. Pocket Printer（3票）
7. Pocket Camera（2票）

周边设备为游戏提供了崭新的玩法，SCE就曾利用PDA推出了“随身玩伴”这样叫好又叫座的游戏。

Q:网络游戏的现状和前景怎样？

1. 目前尚处于准备阶段
2. 虽然是大势所趋，但成为主流还需要2～3年的时间
3. 有新创意的游戏登场
4. 明年年底网络游戏就会大流行
5. 发售的网络游戏越来越多
6. 网速和收费标准得到改善后，网络游戏就会热销

Q:今年最受瞩目的商品是什么？

1. GBA（30票）
2. GAMECUBE（18票）
3. XBOX（9票）
4. iアプリ（6票）
4. Dokomo503I（6票）
4. W－CDMA（6票）
4. PS用MODEM（6票）
4. 最终幻想X（6票）

微软的魔盒仅以9票牌在第三位，可见日本人并不买美国人的帐。尽管微软也深知只有推出符合日本玩家口味的大作才能顺利切入日本市场，但是网罗到日本大牌软件商，并说服他们在初出茅庐的XBOX上推出自己的人气作品谈何容易，看来微软要做的工作还有很多。

（翻译协力/谢晖）

新闻短波

■ **"格斗之王 2001"发布：** 拳皇系列最新作"格斗之王 2001"即将与玩家见面。韩国游戏厂商 Eolith 在本届东京游戏展上透露，"格斗之王 2001"由原 SNK 拳皇小组的精英开发，故事背景和登场角色全部沿袭系列的风格，并且继续使用 MVS SYSTEM 基板。预计该作会在 2001 年秋至 2002 年春推出。

■ **用 PS2 玩 GBC：** 近日从互联网上传出了一则令人吃惊的消息，英国 Datel 公司宣布将推出 PS2 用 GBC 模拟器。该公司预订在四月份推出这款名为"GameStudio"的 GBC 模拟器，玩家只要在开机前把特制的输入装置接在 PS2 的记忆卡插槽上，而后放入 GBC 游戏便可以使用。显然这对于 PS2 是个利好消息，那么作为 SCE 竞争对手的任天堂会坐视不理吗?本刊会对有关情况做出后续报道。

■ **PS2 全球出货量突破 1000 万台：** SCEI 在 3 月 23 日宣布，截止今年 3 月底 PS2 的全球出货量已经突破 1000 万台，顺利达成了预计目标。其中日本的出货量为 465 万台；北美的出货量为 276 万台；欧洲的出货量为 263 万台，全球合计出货 1004 万台，成长速度相当于 94 年发售的 PS 的三倍。SCEI 计划在今年将 PS2 的出货量提高到 2000 万台，并发售 370 款对应游戏。

■ **"DQ7"荣获"互动数码媒体大奖"：** 由日本政府举办的"文化厅互动媒体艺术节"近日召开，在评奖活动中 PS 大作"DQ7"技压群雄，夺得了"互动数码媒体大奖"的殊荣，令 DQ 系列的光芒更加耀眼。日本"文化厅互动媒体艺术节"每年都对日本国内的优秀游戏、漫画、动画、CG 等作品进行表彰，今年除了 ENIX 的"DQ7"获奖外，由铃木裕倾力开发的 DC 大作"莎木"也获得了好评。

■ **PS2 版"合金装备 2"确定今年推出：** KONAMI 美国分公司日前正式表示，PS2 版"合金装备 2"已确定在今年秋季推出，并提醒玩家不要被外界的延期谣传所误导。

■ **"FF9"获奖、全球热销：** 继"DQ7"在日本"文化厅互动媒体艺术节"中获奖后，史克威尔的"最终幻想 9"在第四届 AIAS 的评奖活动中也大获全盛，一举囊括了"年度最佳家用主机 RPG 游戏奖"、"最佳艺术设计奖"及"最佳动画奖"三项大奖。而"FF9"在全球的销量也达到 390 万套，与"DQ7"的销售成绩不相上下。

■ **"GT 赛车 3"4 月 28 日发售：** 在本届春季游戏展上，SCE 正式向外界宣布：PS2 大作"GT 赛车 3"的发售日已确定在今年 4 月 28 日，至此，关于"GT3"发售延期的谣言也就不攻自破了。

■ **XBOX 内置硬盘扩容：** 微软在 XBOX 官方网站上公布，XBOX 的内置硬盘已确定由原计划的 8GB 扩大到 10GB。不过微软并未说明硬盘扩容是否会对 XBOX 的售价造成影响。

■ **微软大力招募游戏开发人员：** 微软在西雅图举办的"Game Stock 2001"活动中宣布，将在日本大举招募游戏开发人才，希望在六月份时可以有 100 名设计人员加入 XBOX 软件的开发行列。目前，由前 SONY 高级设计员 Toshiyuki Miyata 领军的软件开发组正在以创造世界级的研发小组而全力工作，微软有信心制作出符合日本玩家口味的游戏。

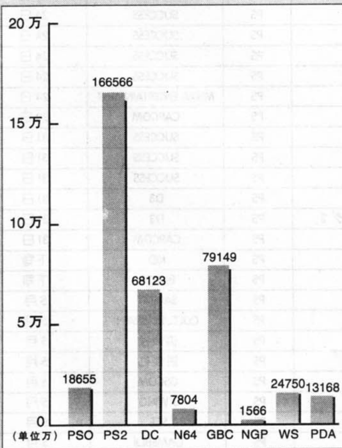
■ **南韩游戏市场潜力巨大：** 由于政府的大力扶植，韩国游戏产业正在急速发展，尤其是在网络游戏方面已经成为继美、日、欧之后，游戏业发展速度最快的地区。根据《韩国时代周刊》的报导，韩国有 65% 上网的人接触过关于游戏方面的网站，比起香港的 40%、台湾的 34%、新加坡的 29%、大陆的 21% 要高出许多。而且这些人中有接近 80% 的人(约 530 万人)是网络游戏的忠实玩家，其中宽带网络用户更占了这群网络游戏玩家的 38%(约 200 万人)，市场潜力巨大。此外，韩国玩家的男女比例也很平均，男性为 55.3%、女性为 44.7%，看来韩国女孩比日本女孩更加喜欢游戏。

■ **"索尼克大冒险 2"初夏登场：** 世嘉方面透露，DC 游戏"索尼克大冒险 2"的日版发售日已经确定在今年 6 月 23 日，美版则是 6 月 21 日。该作是中裕司为了纪念"索尼克"系列推出十周年所制作的，由 Sonic Team 的北美分公司负责开发。"索尼克 2"对应震动包、VGA BOX 和 DC 的数据网络功能，售价 5800 日元。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 2 月 12 日～3 月 11 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

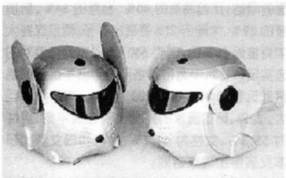
（统计时间 2 月 12 日～3 月 11 日）

2001.2.12～2.16	2001.2.26～3.4
1.GB 软件：占市场份额 32.5%	1.GB 软件：占市场份额 60.1%
2.PS2 软件：占市场份额 27.3%	2.PS2 软件：占市场份额 24.3%
3.PS 软件：占市场份额 15.2%	3.PS 软件：占市场份额 8.6%
4.N64 软件：占市场份额 10.9%	4.DC 软件：占市场份额 4.8%
5.DC 软件：占市场份额 10.4%	5.N64 软件：占市场份额 1.6%
2001.2.19～2.25	**2001.3.5～3.11**
1.PS2 软件：占市场份额 31.8%	1.GB 软件：占市场份额 69.1%
2.GB 软件：占市场份额 28.3%	2.PS2 软件：占市场份额 17.5%
3.PS 软件：占市场份额 25.6%	3.PS 软件：占市场份额 10.8%
4.DC 软件：占市场份额 7.2%	4.DC 软件：占市场份额 1.2%
5.N64 软件：占市场份额 5.7%	5.N64 软件：占市场份额 0.8%

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位手掌机，包换 WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"3 月 16 号、3 月 23 号、3 月 30 日号和 4 月 6 日号四期杂志。

■ 电子宠物家族添新丁： 面对世嘉波奇(POCHI)和索尼爱波(AIBO)创造的丰厚利润，KONAMI也不甘示弱，在3月21日公布了两款全新的电子宠物。与其它养狗、养鸟，甚至养甲虫的电子宠物不同，KONAMI推出的宠物明星是男生"DiDi"与女生"TiTi"。也许小动物终究不如人类有趣，养来养去还是养"人"最过瘾！作为专门培养"人"的电子宠物，"DiDi"和"TiTi"除具备人工智能成长、红外线感应，以及声音辨识等功能，还能在互联网上下载各种食物。另外由于性别不同，"DiDi"和"TiTi"的个性也大相径庭——男生调皮好动，女生乖巧文静。相信这种人性化的设定必定会使这两款电子宠物的销路有所保障。



■ 世嘉拓展街机业务： 虽然世嘉在家用游戏市场中一争长短的风范已经不见，但是其称雄街机业的决心却没有丝毫减弱。世嘉最近表示，该公司将在下个财年中开设多家新的大型机游乐场及游乐园，以拓展街机业务。目前，世嘉在全球拥有约六百家大型机游乐场及游乐园。虽然这个数目仅是两年前的一半，但是世嘉仍然是世界上最大的街机经营者，其霸主地位无人能够撼动。在过去的两年里，由于家用机和便携机的流行，导致街机业一蹶不振，世嘉也因此遭到了重大的打击。为此，世嘉一面关闭部分经营状况不佳的游乐场所，集中客源，一面不断改善服务内容、缩减人事支出，以求尽快地扭转街机业的颓势。在经过这两年的整顿之后，世嘉的街机业务终于开始反弹。

■ Z.O.E.登陆北美： 由小岛秀夫监制的"Z.O.E."(Zone of the Enders)于近日在北美正式发售，其中包含预计在今秋推出的"合金装备2"的试玩版。售价49.99美元。

■ SCE公布新型PS2： 对于新型号的PS2业界一直有传闻将要于六月前推出，而就在人们还在纷纷议论的时候，SCEI突然宣布了最新型PS2的存在，并一举公开了硬件规格以及发售日。这次推出新型PS2的型号为"SCPH-30000"，在规格设置上预留了硬盘的安装空间，外观上并没有任何变化，只是在内部底板上与美版PS2相同。30000型PS2在硬件扩展能力比以往的老型号有了极大的提高，做工也更为细致。不过，由于SCEI已经宣布新型PS2采取开发价格，也就是说售价将由零售商自行调空，而且在发售时也不含记录卡或遥控器。因此这种新款的售价将比18000型PS2有所降低。

■ WSC公布全球卫星定位系统： 在本届东京游戏展上，BANDAI对外展示了WSC全救卫星定位系统(GPS)和与之对应的软件。该系统的主要功能是通过卫星讯号来对使用者所在的地点进行定位，而且还可以提供当地的行车路线、天气等更多的信息。使用者只需用SMART MEDIA或MEMORY STICK等记录卡将所需地图等信息进行输入，就可以享受到GPS所提供的便利。该系统将于今夏发售，预定价格为15000日元。

■ 史克威尔透露"FF10"最新情报： "FF10"的开发小组透漏，目前"FF10"的开发完成度已经达到80%，游戏以亚洲风格为主，所要表达出的主题是"独立"，各种文化都将溶入到游戏中。而且开发组表示游戏在剧情方面将会有很多催人泪下的情节，看来玩"FF10"时手边是一定要预备一块手帕！

■ CAPCOM VS.SNK最新情报： 根据日本大阪的街机中心的经营者透露，"CAPCOM VS.SNK"的续作中将加入霸王丸和娜可露露等"侍魂"系列的角色。但是"侍魂"系列的系统与其它格斗游戏相差甚远，因此如何协调其中的关系也就成了玩家最关心的问题。

■ SNK再度开发街机游戏： 尽管SNK在被收购后的一段时间里没有什值得人们关注的消息，不过在日前在日本举行的街机游戏展会中，SNK宣布将推出最新的街机游戏，并发表

■2001年5月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SD高达G世纪-I.F	SDガンダムGGENERATION-I.F	PS	BANDAI	2日
世界运动场5	ワールドスタジアム5	PS	NAMCO	10日
纹章沙加	エムブレムサーガ	PS	ENTERBRAIN	24日
跳跃猎人莎拉	バウンティハンターサラホーリーマウンテンの帝王	PS	CAPCOM	24日
梦幻力量	ファンタスティックフォーチュン	PS	CYBER	24日
SUPERLIFE 1500系列填字游戏3	SuperLite 1500シリーズクロスワード3	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列填字游戏4	SuperLite 1500シリーズ数独5	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列数独5	SuperLite 1500シリーズナンクロ4	PS	SUCCESS	24日
SUPERLIFE 1500系列魔记行	SuperLite 1500シリーズ魔纪行	PS	SUCCESS	24日
烧肉奉行	烧肉奉行	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	24日
开始指轮大冒险	スタートリングアドベンチヤーズ	PS	CAPCOM	24日
借您的脸一用	おてなみ拜见	PS	SUCCESS	31日
接待麻雀	サラリーマンチヤンプたたかうサラリーマン	PS	SUCCESS	31日
SUPERLIFE GOLD系列大家冒险	SuperLite GOLDシリーズみんなの麻雀	PS	SUCCESS	31日
SUPERLIFE 1500系列THE滑雪	SIMPLE 1500シリーズVol.62 THEスキー	PS	D3	31日
SUPERLIFE 1500系列卡吉地克2	SIMPLE 1500シリーズVol.63 THEガンシューティング2	PS	D3	31日
多瓦姆雷塔5	トウームレイダー5:クロニクル	PS	CAPCOM	31日
爱米利亚	エミーリア	PS	KID	下旬
夜想曲2	夜想曲2	PS	BIGETA	下旬
实战柏青哥必胜法DISC UP	实战パチスロ必胜法!DISC UP	PS	SAMMY	5月
女子雀士挑战BPV	女流雀士に挑战BPV	PS	CULTURE BRAIN	5月
天使人偶	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	5月
金融道青木雄二之世间胸算用	ナニワ金融道~青木雄二の世间胸算用	PS	讲谈社	5月
柏青哥完全攻略	パチスロ完全攻略~高砂スーパープロジェクト~	PS	GSCOM	5月
私立凤凰学院3纯真组	私立凤凰学园3年纯真组	PS	J WING	5月
携带编辑	携带编集	PS	SCE	5月
EVE	EVE The Fatal Attraction	PS	GAMEBUI	5月
柏青哥帝王	パチスロ帝王メーカー推奖マニュアル4エキソースト大江户樱吹雪	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	5月

注：以上发售表的统计时间为3月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

了两款最新的动作游戏。

■ **PS2 版"疯狂出租车"推迟发售：** 经世嘉授权由 Acclaim 负责移植的 PS2 版"疯狂出租车"受到了广大玩家的期待，日前 Acclaim 非常抱歉的表示将原定的发售日推迟到 5 月。同时 Acclaim 也对移植后游戏的改变进行了说明，游戏将以完全移植 DC 版为主，并将充分利用 PS2 的机能对原作进行强化，而 DC 版的各种模式也将一个不落的完全移植。

■ **CAPCOM 公布"钟楼 3"：** 恐怖游戏经典"钟楼"的最新作将登场于 PS2。新作由 CAPCOM 负责制作并发行，游戏聘请了日本著名导演深作欣二担任总监督，并有超过 200 人的游戏开发阵容。作为当今 AVG 游戏扛鼎厂商的 CAPCOM 充满自信的表现将重塑"钟楼"系列的辉煌。

■ **"幻想水浒传 3"登陆 PS2：** 在本届东京游戏展上，KONAMI 除了向外界展示 GBA 版的"幻想水浒传·卡片传说"外，还利用大屏幕播放了近 30 秒的"幻想水浒传 3"的预告片。目前预定该作将于今年年底发售 PS2 版，至于其它版本 KONAMI 还没有公布。

■ **"化解危机 2"宣布移植计划：** 刚刚在 PS 上推出了"危机"系列最新作的 NAMCO 日前宣布，将在 PS2 上移植"化解危机 2"。一直以来因为机能问题而迟迟没有宣布移植计划的"化解危机 2"是街机上的热门射击作品，这次的移植版将对应 PS2 的 GunCon 光线枪，游戏的具体内容将在今年 E3 展公开。

■ **本届游戏展参观人数创新低：** 本届东京游戏展已在 4 月 1 日落幕，根据主办单位 CESA 的统计，本届大展的与会人数为 11 万 8080 人，比去年年底的 TGS2000 游戏展的 13 万 7400 人有了明显下降，创出了历史新低。

本期"新闻眼"得到了风林和莱因的大力协助，特此致谢！

电子游戏软件 软件与光盘 网上俱乐部 联合招聘

1.《电子游戏软件》杂志社招聘编辑 2 名。

条件：本科毕业，热爱熟悉游戏，一定计算机基础，精通日语，有较强文字水平。

2.《软件与光盘》杂志招聘编辑 2 名。

条件：本科毕业，热爱熟悉电脑游戏，一定计算机基础，有较强文字水平。

3.《网上俱乐部》杂志，为网络游戏月刊，月初创刊，招聘编辑 2 名。

条件：本科毕业，熟悉网络及网络游戏，一定计算机基础，有较强文字水平。

另招聘彩色照排人员 2 人，熟悉彩色照排相关操作知识，2 年以上彩色照排工作经验。

欢迎有事业心，团队精神的同志应聘，待遇及条件面议。

来信地址：北京市 6129 信箱招聘室 收
邮编：100061 电话：67175927

■2001 年 5 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
花、太阳和雨	花と太阳と雨と	PS2	BIGETA	2日
F1 赛车锦标赛	F1 Racing Championship	PS2	UBI SOFT	2日
东京 BUS 案内	东京バス案内(ガイド)今日からキミも连运手	PS2	SUCCESS	10日
摄影 2 大国日本	激写ボーイ 2 特ダネ大国ニッポン	PS2	ARTDINK	17日
PHASE PARADOX	PHASE PARADOX	PS2	SCE	24日
SIMPLE2000 系列 麻雀与将棋	SIMPLE2000シリーズ Vol.1 THEテーブルゲーム-麻雀・囲墨・将棋・カード・花札・リバーシ五目ならべ-	PS2	D3	31日
2001 甲子园	マジカルスポーツ 2001甲子园	PS2	魔法	下旬
GO GO 高尔夫	コンフル GOLF	PS2	ARTDINK	5月
安德尼西亚	エントドネシア	PS2	ENIX	5月
THE MECHSMTH RUN = DIM	THE MECHSMITH RUN = DIM	PS2	ARC	5月

■2001 年 5 月 DC 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
练习 OX	デスクルムゾン OX	DC	IGLUSOFT	10日
SEGA EXSTRME SPORTS	SEGA EXTREME SPORTS	DC	SEGA	17日
梦幻之星 网络版 Ver.2	ファンタシースターオンテイン Ver.2	DC	SEGA	17日
漫画派对	こみつくパーティー	DC	AQUAPLUS	24日
漫画派对限定版	こみつくパーティー限定版	DC	AQUAPLUS	24日
跳跃猎人莎拉	バウンテイハンターサラホーリーマウンテンの帝王	DC	CAPCOM	24日
疯狂 TAXI 2	CRAZY TAXI 2	DC	SEGA	31日
逝去的罪恶·新	エクソダスギルティーネオス	DC	ABEL	31日
欢迎来到便利店 2.5	Pia キャロットへようこそ!!2.5	DC	NEC	31日
万岁 免许皆传	彻万 免许皆云 廉价版	DC	加贺	31日
玛丽与艾利的工作室	マリーとエリーのアトリエ	DC	CLKIS	31日
月光小姐	ミス・ムーンライト	DC	加贺	下旬

■2001 年 5 月 GB、GBA 及 WS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
DT LORDS OF GENOMES	DT Lords of Genomes	GB	不明	25日
快打旋风(暂定名)	ファイナルファイト(暂定名)	GBA	CAPCOM	25日
迷你游戏	テジキャラットでじこミュニケーション	GBA	MEDIA	25日
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	5月
GB 大战争	ゲームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(暂定名)	GBA	NINTENDO	5月
最终幻想 II	ファイナルファンタジーII	WS	SQUARE	3日
落雀	落雀 for WonderSwanColor	WS	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为 3 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达
中国电玩榜

本月“美年达中国电玩榜”统计时间为 2001 年 3 月 1 日～3 月 28 日，这期间共收到有效选票 6000 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11	2330
2	2	生化危机 3·最终逃脱 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99.9.22	1506
3	4	最终幻想 9 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2K.7.7	1427
4	3	实况胜利十一人 2000 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2K.8.24	1158
5	11	永恒传说 厂商:NAMCOI 类型:RPG 发售日:2K.11.30	1111

序	昔	游戏名称	计票
6	6	恐龙危机 2 (CAPCOM、AVG)	1103
7	5	寄生前夜 2 (SQUARE、AVG+RPG)	998
8	8	超级机器人大战 α (BANPRESTO、SLG)	834
9	7	射雕英雄传 (SCEI、RPG)	708
10	10	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	674
11	12	实况胜利十一人 4(KONAMI、SPG)	532
12	9	勇者斗恶龙 7 (ENIX、RPG)	523
13	14	生化危机 2 (CAPCOM、AVG)	448
14	13	最终幻想 7 (SQUARE、RPG)	447
15	新	合金弹头 X (SNK、STG)	343

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 X 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:预定 2001 年 7 月	4463
2	4	GT 赛车 3 机种:PS2 厂商:SCE 类型:RAC 发售日:2001 年 4 月 28 日	2390
3	5	合金装备 2～自由之子 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:ACT 发售日:2001 年冬季预定	2062
4	3	沙加徽章 机种:PS 厂商:ENTER BRAIN 类型:S.RPG 发售日:2001 年 5 月 24 日	1489
5	6	超级机器人大战 α 外传 机种:PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001 年 3 月 29 日	1293

序	昔	游戏名称	计票
6	7	最终幻想 2 机种:WSC 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2001 年 5 月 3 日	1146
7	10	莎木 2 机种:DC 厂商:SEGA 类型:SLG+AVG 发售日:2001 年预定	1081
8	8	星海传说 3 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	806
9	新	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:FTG 发售日:未定	735
10	新	马里奥赛车 ADV 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RAC 发售日:2001 年夏季预定	705

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	49269	21	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5736
2	2	生化危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	38053	22	21	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5597
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	26610	23	22	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5463
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23549	24	26	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	4851
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	19196	25	24	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4733
6	6	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	16687	26	25	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4725
7	8	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	14922	27	26	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4645
8	7	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	13659	28	30	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	4588
9	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	13303	29	31	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	4447
10	9	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12656	30	28	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3897
11	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	10779	31	29	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3697
12	12	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	10211	32	32	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3345
13	14	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	9610	33	33	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3203
14	13	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8634	34	34	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3127
15	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7548	35	35	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2930
16	16	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7160	36	38	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2893
17	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6636	37	40	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	2832
18	18	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6209	38	新	实况胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	2760
19	22	超级机器人大战α (PS、BANPRESTO、SLG)	6166	39	36	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2744
20	19	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	6081	40	37	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	2615

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。



●看看排行榜上各游戏的走势,“合金X”异军突起替下了“北欧”,令人有点意外,毕竟后者无论在各方面均堪称佳作。“射雕”从上一期的第五落至第九,这早在本榜主(哈哈,好爽的称号)的意料之中,虽然是中文,但是一部游戏最终还是要拿实力说话的……“永恒传说”终于跻身前五,应该说凭本作的出色表现还可以有更好的成绩的。不仅是在我国,就日本而言,“永恒”也是名列前茅!由于目前 PS 重量级游戏的推出已经濒临冰点,今后只能看“机战外传”与“沙加徽章”的表现了!

●在日本的新作期待榜方面,由于人气大作“樱 3”的发售,排行榜的前十名有了新游戏亮相。最瞩目的当然就是“VF4”的 PS2 版了。虽然街机版尚未露面,不过还引得万千关注。据我猜测,具体的推出日期可能会在明年了……

●唉,感叹业界的“萧条”……看看本期日本销量榜又是 GB 独占鳌头,销量完全将其他机种的游戏甩在了后面。PS2 唯一人气较高的“鬼武者”总销量已经逼近 80 万。近来有消息指出其销量已过百万,其实那是指游戏的出货量而已。从目前看,本作在日本将很难上到百万了,不过待欧美版相继发售后,相信全球总销量达到 200 万是没有问题的!

●本期日本街机榜也是没有太多变化,世嘉的几款著名游戏仍旧雷打不动,尤其是“VF3tb”与“VR 射手 2”根本就没有游戏能够撼动其霸主地位。这说明什么呢……另外“罪恶工具 X”的人气超乎想象呀……

——风林

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
勇者斗恶龙 7（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	1251
鬼武者（PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25）	845
最终幻想 9（PS、SQUARE、RPG、2K.7.7）	795
永恒传说（PS、NAMCO、RPG、2K.11.30）	493
梦幻之星网络版（DC、SEGA/SONIC、RPG、2K.12.21）	359
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	341
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~（N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31）	329
超级机器人大战 α（PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25）	307
最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	302
奥伽战争 2（SFC、QUEST、S·RPG、不详）	300

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们（PS、ENIX、RPG、2K.8.26）	19791
最终幻想 9（PS、SQUARE、RPG、2K.7.7）	12861
永恒传说（PS、NAMCO、RPG）	9169
鬼武者（PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25）	6882
最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG、97.1.31）	5465
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~（N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31）	4613
保镖（PS2、SQUARE、RPG、2K.12.23）	3773
超级机器人大战 α（PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25）	3593
最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG、98.2.11）	3430
奥伽战争 2（SFC、QUEST、S·RPG、不详）	3372

街机游戏当月排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	计票
97 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	480
99 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	466
合金弹头 2（MVS、SNK、STG）	237
格斗之王 2000（MVS、SNK、FTG）	214
合金弹头 X（MVS、SNK、STG）	176
98 格斗之王（MVS、SNK、FTG）	154
合金弹头 3（MVS、SNK、STG）	85
吞食天地 2·赤壁之战（CPS1、CAPCOM、ACT）	63
打击者 1945·2（不明、彩京、STG）	30
侍魂·天草降临（MVS、SNK、FTG）	28

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
勇者斗恶龙·怪物篇 2（GB、ENIX、RPG、2001.3.9）	501081（501081）
塞尔达传说·不思议的木之实~时空之章（GB、NINITENDO、ARPG、2001、2、27）	232164（232164）
塞尔达传说·不思议的木之实~大地之章（GB、NINITENDO、ARPG、2001、2、27）	231961（231961）
Z.O.E（PS2、KONAMI、STG、2001.3.1）	94870（94870）
鬼武者（PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25）	87493（775260）
口袋妖怪·水晶（GB、NINTENDO、RPG、2K.12.14）	70483（1398716）
灭绝（PS2、SCEI、AVG、2001.3.8）	94870（94870）
游戏王 4~最强决斗者（GB、KONAMI、RPG、2K.12.7）	53580（2018582）
阿基亚（PS、ATLUS、SLG、2001.2.22）	50661（50661）
姐妹公主（PS、不明、SLG、2001.3.8）	45199（45199）

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比共有俱乐部 2000（NAOMI、SEGA、SLG）	45518
VR 射手 2·2000 版（MODEL 3、SEGA AM2、3D－SPG）	15793
罪恶工具 X（NAOMI、SAMMY、FTG）	14711
VR 战士 3·组队战（MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG）	14513
嘉卡与坦巴琳（NAOMI、SEGA、SLG）	9988
POWER SMASH（NAOMI、SEGA、SPG）	8123
照片战争（不明、NAMCO、ACT）	5600
化解危机 2（SYSTEN23、NAMCO、STG）	5267
机甲之翼 2（NAOMI、COPCOM、STG）	5171
狙击 13~奇迹的弹道（NAOMI、NAMCO、STG）	5078

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?（PS、EIDOS、AVG）
WWF 暴烈摔交 2（PS、THQ、SPG）
司机 2（PS、INFOGRAMES、RAC）
FIFA 2001（PS、EA、SPG）
007~黑日危机（PS、EA、STG）
口袋妖怪 弹珠台（GB、NINTENDO、ETC）
口袋妖怪 黄（GB、NINTENDO、RPG）
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND（PS、EA、SLG）
东尼滑板 2（PS、ACTIVISION、SPG）
盗墓者 历代记（PS、EIDOS、ACT）

以上排行榜中和“日本家用机月间销售排行榜”部分参考自日本“周刊ファミ通”杂志 2001 年 3 月 16 日～2001 年 4 月 6 日四期。其中“家用机游戏新作期待排行榜”及“日本家用机游戏当月排行榜”统计依据为“周刊ファミ通”杂志的 2001 年 4 月 6 日。

本期参与“美年达中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“美年达中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

河北秦皇岛	范雯昕	广西柳州	韦胜峰	吉林长春	唐世琦	浙江杭州	鲁江南	四川成都	李旭
江苏南京	符鹏	天津南开	王恒	河北石家庄	孙亮	广西马山	梁田	吉林	刘明
河北保定	马骁	浙江温州	郑纬	天津津南	朱伟	云南玉溪	向宇	安徽芜湖	李鹏程
江苏南京	李张继	四川宁南	包永浩	山东东营	李绍辉	重庆渝北	李镜	广东珠海	赵康华
北京西城	刘建新	重庆渝北	周江阅	广东开平	黄琼钟	甘肃兰州	陈渊	四川三台	杜臻
江苏丰县	王鼎杰	北京丰台	高睿	上海虹口	唐剑	陕西紫阳	权立	黑龙江	佟思慧
重庆江北	阎晓航	浙江温州	郭锦州	湖南辰溪	卢荣飞	青海西宁	冯飞	山东蓬莱	任淘
陕西西安	王卓	广东高要	邓广添	黑龙江	佟林鹤	上海虹中	朱晔	河北沧州	董国峰
浙江奉化	徐臻	北京燕山	尹丰宇	湖北宜昌	陈筱（银）	浙江象山	戴维宇	天津南开	王义刚
广西南宁	谢欢	天津河东	刘鹏	贵州遵义	张堂勇	吉林白山	李哲	江苏邳州	焦（坤）

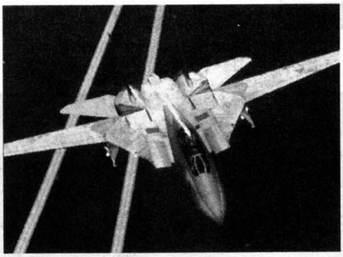


ACE COMBAT 4 王牌空战 4

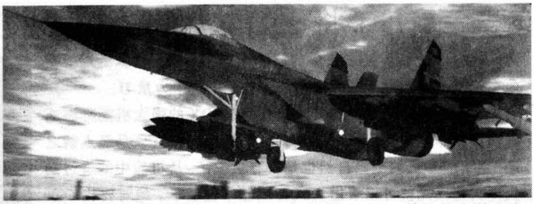
责编/WP

PS2	厂商:NAMCO	类型:SLG
	发售日:2001 夏	

各式各样的"空中骄子"全都真实的再现
精美的游戏画面描绘出钢铁之翼的雄风

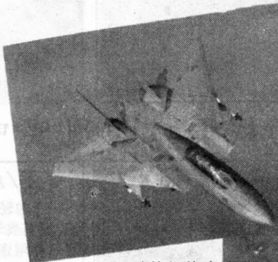


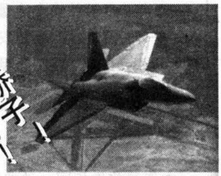
已经成为"明星"级的战斗机,在历次地区冲突中上镜率极高,与 **F-18** 一起已经成为美国空军战斗机的形象代言人了。其不仅外观漂亮,而且在性能方面也是当今世界主流战机中的佼佼者。

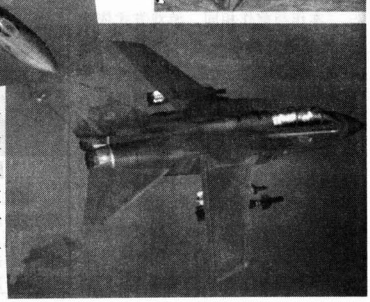


被誉为"空中坦克"的俄罗斯空军主力战机 **S-35**。其性能在某些方面甚至超出了另一个航空超级大国——美国的同级别战机,在火力配备方面也是世界顶尖的,其火力的强大程度光从飞机的外挂即可明了。

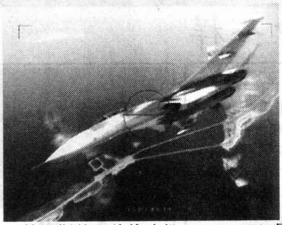
空中骄子!闪亮登场!







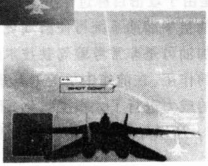
这三种战机均为游戏初期所能使用的,从性能上看它们分别偏重于空中格斗、对地攻击和完成一些高难任务。



俄罗斯的王牌战斗机——**S-37**!号称是当今世界上最先进的超级战斗机,其卓越的性能已经成为各国新型战机的追逐目标。随着各国新型战机的相继推出,相信它再也不会在蓝天中寂寞的翱翔了!



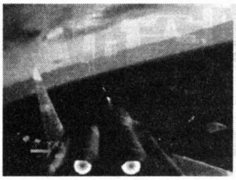
战斗方面主要以导弹的攻击为主。和以前一样,当目标被锁定后就可发射导弹去攻击敌人。



另外,当和敌人的飞机相距很近的时候就会出现机炮的瞄准镜,这时就可以用机炮对敌机进行攻击,感觉很爽!

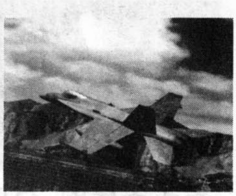
在今次的游戏中加入了很多新的要素,比如战机的载弹量和储油量更接近于真实,战机在弹药或者油料耗尽后必须返回基地去补充。因此在游戏时就要求玩家充分考虑到这些,以免造成弹药耗尽或者油料不足而处于被动。此外,由于敌人的 **AI** 被大幅度的加强了,所以在返回基地的时候也许会遭到敌人的猛烈攻击,从而使得游戏的真实性和难度有了很大的提高。





AIRFORCE DELTA II

エアフォースデルタII



空中力量II

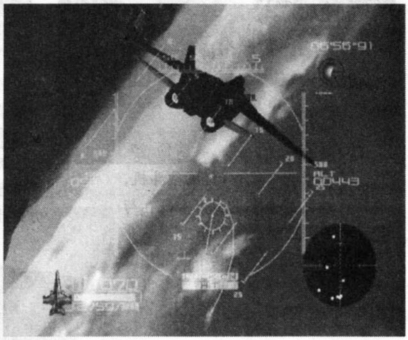
XB	厂商:KONAMI	类型:STG
	发售日:未定	

责编/黄金莱因

将最真实的空战展现在你面前！！

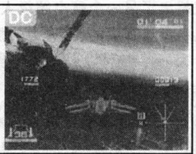
KONAMI 加入 XBOX 后的第一作已经发表！这款游戏就是向飞行模拟游戏挑战的究极空战游戏——空中力量 II。

从公布的画面可以看出本作借助 XBOX 的强大机能将游戏画面作的非常漂亮。可以感觉到空气流动的天空，是最点睛之笔。至于战斗机的刻画自然也是没有话说了。从机舱中的透过的机师头盔反光就可以看出 XBOX 的基本性能了。绝对要比 6600 万多边型多一些。



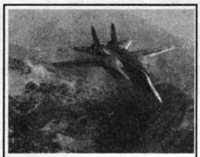
前作是这样的……

99 年 DC 版的空中力量赢得了很大的好评。游戏中的剧情安排与画面表现都相当完美。在当时掀起了极大的话题。



登场战斗机与现实中一样

本作与前作相同，游戏方式依然是通过接受任务→进行战斗→完成任务→得到资金→购买机体→接受任务……这种顺序进行的。当然由于硬体的进步，所以游戏在登场机体与系统方面都作了很大的变化。尤其是在可选用的机体方面，KONAMI 公司宣布本作中将出现尚未作为主战机种的最新机体。看来喜欢航空知识的玩家还可以从这个游戏中得到许多平时知之甚少的新机型情报了。



F－14

美国空母舰队搭载的防空主力战斗机。作为可变翼战斗机，曾经是世界最强战机。不过，很遗憾的是现在已经开始退役了。

F/A－18

作为轻量级舰上攻击机，拥有战斗和轰炸能力。是一种用途非常广泛的战斗机。作为 21 世纪美国海军主力是相当强力的。





A－10

作为地上攻击机，拥有非常惊人的防御力。在海湾战争期间 A－10 曾经发挥的极大作用，是攻击地面目标的首选。

游戏加入大量新系统



←非常迫力的基地内部战斗，在本作中会被大幅度强化，所以喜欢刺激的玩家就赶快期待 XBOX 的降临。



→像如此近距离的追尾，在 DC 版上可是非常罕见的，在本作中玩家可以在近距离灵活运用机炮攻击对方。

前作的系统已经非常完善，所以本作中主要加入了一些补充系统来完善整个游戏。主要是在游戏中加入了空中加油系统。相信玩过 DC 版的玩家都知道，这个游戏的油料限制是非常苛刻的，许多攻击地面要塞的任务，往往都是由于攻击目标过于分散，以致把宝贵的燃料都浪费在移动中了。此次的空中加油系统可使游戏更加真实，但是能否成功的与加油机实行空中加油可是非常考验驾驶技术的喔！另外在攻击方式上强化了格林机关炮的作用。在前作中机关炮几乎就是摆设，毫无用处，不过本作中将机关炮的威力进行了大幅度强化。不过弹药也从前作的无限改造为 3000 发左右，所以导弹与机关炮要灵活运用才能在复杂的空中格斗中取胜！

三国战记 2

街机	厂商：IGS	类型：ACT
	发售日：2001 年春	

3 年前，结合了横版过关与 2D 格斗要素的“三国战记·风云再起”，曾在街机厅中席卷了一阵风潮。如今，IGS 再度推出续作！游戏结合了幻想与史实，名场名完整重现，还有许多的分歧路线与多重结局等您发掘，而且大幅增加了不同特色的武器、防具以及道具，让玩家在战场上对付敌军更加得心应手。

WWW.IGS.COM.TW



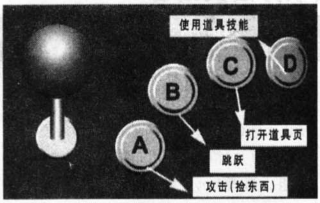


责编 XTT

士气值系统

被敌人攻击或是砍杀敌人，怒气值就会慢慢地上升。气满之后，在一定的时间之内使用武将特殊技巧，其威力就会大增。

本期先行刊登部分内容，其他重要情报下次送出



基本操作法

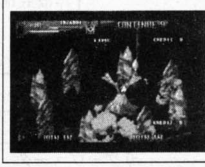
A+B	危险回避(扣血技)
B+C	丢下道具
↓B	蹲下
→B	突行技
→C	防御、加 A 键可攻击
→→	向前跑步

换将系统介绍

A	攻击
D	进场/退场
↓↘→A	必杀技 1
↓↑A	必杀技 2
↓↘→B	特殊攻击 1
↓↑B	特殊攻击 2
→→A	冲刺攻击

●换将——即是在剧情中达到某种程度的条件，就可使用该关的头目做为暂时性的支援辅助攻击，5 位主角的达成条件各不相同，善于使用本系统可为玩家在战场中带来相当大的帮助。

“三国战纪 2”中的换将系统不再只是能对抗魔王的道具，而是变成主角的亲密战友。除了可以使用其原本的必杀技之外，还保留了换将原本的角色特性，而且也不是“风云再起”中被打了就跑的换将，他们到时间结束为止之前将会持续不断的勇敢奋战。下次电软会详细介绍“三国战纪 2”里 11 位换将的出现条件与性能分析，每一位的能力各有不同，如何善加利用达到最最好效果，就靠玩家的技巧了。



←不同的换将，其人招式亦不同。相信这也是本作的魅力之一。







●赵云——充满爆发力以一挡百的神将——手中的长枪加强了攻击范围，属于远距离攻击型的角色，华丽的攻击招式连段更增强了许多威力，适合技巧高超的玩家使用。

●关羽——各项能力均为上选的忠心武将——能力中上而平均，标准的平衡型，无论是换将使用、超必杀技或策略都十分好用，适合稳重型玩家使用。

●张飞——千军万马也无法阻挡的男子汉——高达五种的超必杀技，充分发挥出张飞独特的魄力，而超必杀招式的连段威力更是强大，适合追求终极力量的玩家使用。

还有马超和黄忠。限于版面，其他内容我们以后再说。



赵云的必杀和超杀技表

大鹏展翅	↓↑+A
探爪(空中)	空中↓A 或↘A
穿林脚(探爪中)	探爪中+A
飞天(可连打)	可连打→+A
日月双华	↓↘→+D
猛龙出闸	←→+D
子龙朱雀	↓↑+D



大航海时代Ⅳ
——全角色破关

近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！



PS	厂商：KOEI	类型：SLG
	发售日：99 .12	

文/王亮　　责编/WP

荷特拉姆　　霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	北海势力值最大时，在阿姆斯特丹港与莉露相遇并有约定。找到"古ひな"羊皮纸"后，一月份莉露约你在该城见面并赠给。	接受伦敦基尔特店委托，寻找喜欢到处游逛的贵族エリス·ヒエイゲリ，在地中海某港口找到后送交给基尔特店老板，然后进城门搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	印度洋	
过程及条件	消灭ゥシディソ商会，印度洋势力值最大时，在长泽科德港获得。	接受比海斯德哥尔摩港(ストックホルム)国王委托，讨伐印度洋海盗イスカル·セサール，在印度洋战胜他后缴获。事件发生条件：完成非州霸业之后。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	地中海	
过程及条件	将"ステソドグラスの小花"送给亚历山大港(アレキグソメリア)酒吧小姐，消灭ハツメ"军后，反复进城门搜索。	地中海酒店中探到"ミロのウイーナス"(维纳斯象)消息，找到后送给伊斯坦布尔港酒吧小姐，进城门发现大岩石，按提示购买硫磺，木材，硝石若干，爆破后取得。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオブロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	非洲	
过程及条件	接受圣乔治港委托，讨伐海盗ゾエリァソフエルメル，在地中海击败他后，进城门搜索。	消灭エスビノサ商会后，在苏法拉港（ソファラ）接受委托寻找武器"ウエバルハルリーメ"，在北海探知信息，找到后不装备，回到该港可获得。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

为了保持这个游戏的游戏性，在这里就不把各个霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观察就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了(可不是偷懒啊)！

大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエスタード

海域	东南亚	
过程及条件	消灭クーソ军队，东南亚势力值最大时，寄港缴获。	接受马六甲港基尔特店委托。海上消灭怪鱼后，进城门搜索。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	消灭倭冠クルツム家势力，寄港核州获得。	将“细雷のヒーブ”赠与大坂酒吧小姐，进城门长老委托寻找“フビライの大剑”。寻到后不装备与长老见面，获知信息前往北边补给港寻到。 大剑获取方法：拥有非州霸者之证，要泉州广场发生事件后，向酒吧小姐打听经纬度，在中国东北寻得。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭エスカソテ军后，新大陆势力值最高时，寄港缴获。	接受哈瓦那基尔将店委托，消灭海盗ウイリァム·クライフ，先与“海贼私掠舰队”多次交手后，最后与海盗决战，胜利后返回基尔特店，进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	

今日又收到许多玩家寄来的关于《大航海时代 4》的研究和秘技，字里行间无不表露出大家对这款游戏的喜爱和为其所付出的汗水；再加上《决战 2》在业界受到一致的好评，打分也进入了黄金殿堂，让一向对光荣大加“诋毁”的风林也哑口无言了！



新建港口

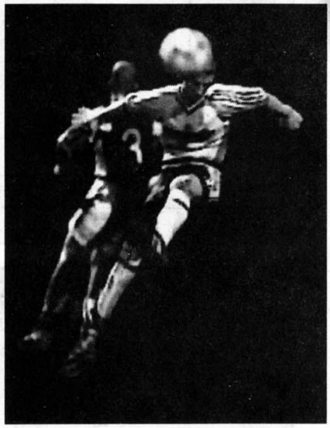
港口名称：アプハーズ

荷特拉姆在非州消灭贩奴船解救少女蒂勒，最后在地中海消灭土耳其军队后再次与蒂勒相见，知道了伊斯坦布尔东边黑海之滨的港口原来是蒂勒的故乡。为了她的家乡不再被外来强盗骚扰，荷特拉姆向新港口提供火炮等武器。并大量投资。

——未完待续——

南京兴达游戏专卖
专业批发 价格特低 原装正货
老店新开，全面装修，所有商品一律特低价销售
游戏机
PS Ⅱ 18000 型(原装振动手柄、AV 线、遥控器、电源)… 特价 3150 元
PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书)… 特价 960 元
美版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、原版碟、上网卡)… 特价 950 元
欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、原版碟、上网卡)… 特价 780 元
日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛)…………… 特价 810 元
邮费 50 元
任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池、送卡)…… 特价 230 元
任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)…… 特价 250 元
任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池、送卡)… 特价 460 元
任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)…… 特价 820 元
邮费 30 元
由于定稿时间限制，以上邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准
★新到日本精装音乐 CD，日本卡通 VCD(日语原声，中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低，邮费一律 15 元，现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价 邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。
邮购部：南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收) 邮编：210006 查询电话：025 - 5612618。
售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。
地址 南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号，兴达店)
电话：025 - 2212108
(2、16、33、路公共车、长乐路站对面)
一楼店面，二、三楼网吧 欢迎光临
批发总部：
南京市中央门建宁路 11 号—10
(金桥市场正对面)
电话：025 - 5612618 范文祥

实况足球胜利十一人 2000
——中国队作战心得及明星球员



文/朱文浩
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2000.8

终于有机会来评论 WP 最喜欢的 WE 了(说起来好绕口),这次登出玩家朱文浩对 WE2000 的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

玩实况足球的朋友选用中国队的虽然不多,但也不是少数,毕竟我们都是中国人。选用自己的国家队与欧美队交战取得胜利的话,那种胜利的喜悦是无法与选用其他强队所比拟的,能够让中国队捧起世界杯,这是全体球迷的梦想,当然也包括玩实况的朋友。但在《WE》系列里,中国队实在太"逊"了,可以说是众多国家队里数值最低的一支。要想用中国队在交战中取胜,无论是对电脑(**HARD** 难度)还是对人(菜鸟除外)都有难度,笔者在选用中国队进行近百场对战后,发现中国队也并不是一无是处,也有一些闪光点。对中国队的主要打法也有了一定的研究,特写出来与众玩友切磋。

中国队主力阵容排阵(4-4-2A)

门将:江津

由于身高的缘故(**1.96m**)使江津在扑远射及接高空球都有过人之处,但是也因为人太高了,使他在扑地滚球及角度刁钻的任意球时,反应有些迟钝。但总的说江津还是比较令人放心的。

中后卫:范志毅 毛毅军

中国的后卫线高度是亚洲较高的,范、毛二人又有 **17** 的防守意识,是中国队的后防核心。毛毅军 **186cm** 的身高对付高空球,范志毅可以负责防守卡位,他的抗冲撞能力防守一般的前锋还可以(超强壮的如马辛加,比埃尔霍夫除外),此外两个人的协防意识也不错。

边后卫:孙继海 魏群

孙继海是中国队后卫里最出众的一个,可以打中、边后卫两个位置;头球意识、防守均有 **17**,属于中国队后防线上的闪光点,让他镇守中国队的左路大可放心,右边可放魏群,因为他的速度有 **17**,可以参与助攻,也有一定的回防能力,在 **4** 后卫战斗中,孙、魏两人的助攻也是进攻手段之一。

后腰:李明

电脑默认的后腰位置是李铁,仔细比较一下,觉得李明更适合打这个位置。因为从数值上看,李明的防守有 **16**,攻击力略显不足,只有 **15**(不过,大部分国家队伍中的后腰防守都只有 **16**),而最主要的,就是李明是队内仅有的体能 **18** 的球员之一,适合后腰满场飞奔的需要,而且,在比赛中,中国队的后腰大部分时间参与防守,很少有机会参与进攻,这就更要求体力充沛的球员来穿插跑动,巩固防线,尽量将球堵截在中场,减少对后防的危险。

边前卫:姚夏 马明宇

右边放姚夏,有速度(**18**、**17**)善于突破,亚洲球队中数一数二的速度型前卫,无愧于"猎豹"的称号;由于马明宇是队内唯一一名使左脚的球员,所以派他打左前卫,马明宇也有一定的速度,而且他的盘球较好,有一定的晃人能力,只是他的射门实在让人不敢……(现实中的马明宇远射能力还可以,但游戏中却只有 **14**、**15** 的射门,唉!)

前腰:彭伟国

队内绝对的中场核心,彭伟国可以包办中国队内所有的定位球,直接任意球破门是他的一项绝技。但是他个太矮了(**168cm**),不利于抢头球,而且身体也单薄了点,与对方后卫一撞就易摔倒。

前锋:黎兵、高峰(杨晨、郝海东)

亚洲球队少有的速度前锋——"快马"高峰,以他的速度(**18**、**17**),甩开普通的后卫是不在话下的,射门也有 **17** 的精准度,是中国队锋线上的闪光点。另一名高大中峰黎兵拥有极好的头球技术(**18**、**18**)这种数值在强队里也很少有,善于打配合及"**one-two**"的熟练度较高的人可选用杨、郝二人所组成的锋线,两人的攻击意识均有 **18**。总的来说,锋线上我推崇的是'一高一快"。

中国队替补球员阵容

谢峰：34岁的老将，速度快，可以当边后卫使用。

张恩华：电脑默认的中国队队长，因为防守数值没有17，所以只能沦为中后卫的替补了。

吴承瑛：数值一般，没特点，可作为边后卫使用。

李铁：后腰的第二人选，启动速度比李明快，他们俩谁上就视状态而定吧。

孙建军：中国队唯一一位数值全白的选手，但很平均，基本是16，马马虎虎能当一名中场球员。

申思：一名介于锋线和中场之间的球员，既有前锋的攻击力，又有一定的组织能力。

李金羽：与申思相似，由于他的传球数值有17，也适合打前腰位置，必要时刻还可推上锋线，他的攻击能力也不差。

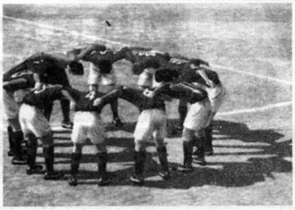
宿茂臻：亚洲杯上中国队内的主力前锋，在《WE》系列居然作得如此之差，头球比不上黎兵，射门不及郝海东，攻击意识没有杨晨好，亏得他还有186cm的身高，经得起冲撞，唉！鸡肋也！

区楚良：中国队的老门将了，人虽不高，但比江津更灵活些，在状态极好时，也会有"神手"班克斯之类的精彩扑救。但他有一个弱点，就是扑球易脱手。

中国队队员中文名单：

1号：区楚良	12号：宿茂臻
2号：谢峰	13号：杨晨
3号：张恩华	14号：毛毅军
4号：吴承瑛	15号：申思
5号：范志毅	16号：孙建军
6号：李明	17号：李金羽
7号：姚夏	18号：高峰
8号：李铁	19号：魏群
9号：马明宇	20号：彭伟国
10号：郝海东	21号：孙继海
11号：黎兵	22号：江津

望此文能给喜爱中国队的实况迷们有所帮助。



WP致广大《实况》迷：

应广大《实况》迷们的要求，从这期开始刊登关于玩友们对某一队的心得体会和该队球员的中、英文名字，希望广大玩友能踊跃的来稿。

实况胜利十一人2000

文/Angelos　　责编/WP

《WE 2000》是一款近乎完美的足球游戏，与上一代《WE4》相比，在系统上也有一些变化，玩惯了《WE4》的玩家刚开始玩《WE 2000》时，可能会有一些不适合，但不久就会上手，若玩过《WE J 2000》的玩家就另当别论了，因为《WE 2000》与《WE J 2000》的操纵系统完全一样，可以说《WE 2000》是《WE J 2000》的世界版。

《WE 2000》中有一些新的东西。首先一个，加入了受伤的系统，球员再也没有了金刚不坏之身（我也不会带球在菜鸟面前绕了，把他弄急了，给你一"黑"脚，你就只有下去玩），在受伤中，也有两种程度：受伤后仍在场上，所有的数值虽不变，但其体现出的能力都会下降；另一种，受伤后直接下场，就马上把他换下（用完3个换人名额的除外），除了保持了《WE4》中的扣球（"□"+"×"），加入了取消射门（"□"+"△"），另外，在ML中增加了8支球队：利兹联、西汉姆联、瓦伦西亚、佛罗伦萨、罗马、勒沃库森、河床和达伽马，它还能继承《WE4》中的人名记录。以下本人就谈一点自己的心得（故做严肃状）：

一、ONE TWO，在比赛中如掌握好使用的时机，进球应该不成问题，若对方防守人员很多，低平球很难传进去时，可用"L1"+"○"来一个空中的ONE TWO。另外，在大禁区两侧获得边线球时，用"X"键丢给队友，然后再来一个ONE TWO，一下就能突破防线，十分适用，可以下底传中，若接球队员速度快，可在接球后直插禁区射门得分。下面，在谈一谈防守ONE TWO的技巧，要想防住，首先一点你要能看得出对方是否用了，其实方法很简单，若是ONE TWO，那么传这个球的队员会继续向前跑，而做"墙"的这名队员会站在原地不动。在正确的判断了后，下一步就应该想办法来防守了。若在那名做"墙"的队员身边有一名本方队员，马上换到那名球员，并抢在它触球前把球给断了。若其身边无球员，那么防守的要求就高了，这就要求你能正确的判断出球的路线，然后在中途把球给断了。还有一种方法就是跟接球的队员跑，贴身防守，让其人不能从容的射门。倘若在比分领先时，还可运用杀伤战术，破坏对手的进攻。

二、定位球：①中、后场的任意球，就大脚开到前场，其中也有一些技巧。若发现前场的球员位置很好且无人防守，可先对准他，然后按住方向键的上不放，用"○"键把球罚出去，这种球比起一般地用"○"键开的球速度更快，且落点也很容易控制，是一种下坠球；也可用下，罚出地面球。②罚角球时，本人认为在左侧时用左脚队员去罚；在右侧用右脚（以面对球门为准），这样罚出的球有一个向外的旋转（下转24页）



スーパーロボット大戦α

由于最近研究所的版面过于紧张。所以，机战最后的补完计划延期到本期登出。望广大读者见谅。

PS	厂商:BANPRESTO	类型:S・RPG
	发售日:2000 年 5 月 25 日	

责编/莱因总帅

熟练度增加条件

FINAL ROUND

各话标题	总话数	达成条件及结果
心に念じる見えない刃	超级第 **29** 话	将恋人击落 − **1**、将イルム击落 − **1**
黒い超斗士	真实第 **29** 话	将恋人击落 − **1**、将イルム击落 − **1**
精灵凭依(选择用力量攻击)	共同第 **30** 话	**4** 回合击败イスラフェル + **1**、**3** 回合 + **3**
瞬间心重ねて(选 **EVA** 攻击)	共同第 **30** 话	同一回合内击倒イスラフェル + **2**
奇迹の价值は(选 **EVA** 受止)	共同第 **31** 话	选择マクロスを护卫 + **1**
スペース・フォールド	共同第 **32** 话	击落天顶星人战舰(**HP65000**) + **1**
アームド・アタック	共同第 **33** 话	选 **5** 分钟后トランスフォーメーション + **1** 击落ブリタイ + **3**
天敌と遭遇	共同第 **34** 话	应 战しない + **1**
イングラムの真意	共同第 **35** 话	将イングラム击落 + **2**
ミスマクロス	共同第 **36** 话	选择 呼び出しに答する + **1**
木星からの逃亡者	共同第 **37** 话	战斗时选この宇域から撤退する + 1 选ヴァルシオネ R を助ける后 4 回合全灭敌人 + 1 リュウセイ与レビ战斗两次 + 1
フアーストコンタクト	共同第 **39** 话	击落カムジン + **1**
ムービー・トラップ(选击落陨石)	共同第 **31** 话	选择マクロスを护卫 + **1**
カウント・ダウン	共同第 **32** 话	击落天顶星战舰(**HP60000**) + **1**
トランス・フォーメーション	共同第 **33** 话	选 **5** 分钟后トランスフォーメーション + **1** 击落ブリタイ + **3**
隐された杀意	共同第 **34** 话	击落イングラム + **1**
サタン・ファイト	共同第 **35** 话	战斗时选择マクロス舰内へ行く + **1** 三回合内全灭敌军 + **1**
ジュピトリアン	共同第 **37** 话	与カテジナ战斗时选カテジナ击たない + **1**
帝国の女王	共同第 **38** 话	リュウセイ与レビ进行两次战斗 + **1** カトル说得トロワ + **1**　デュオ说得ヒロイ + **1**

各话标题	总话数	达成条件及结果
ビッグ・エスケープ	共同第40话	让マックス击落ミリア+1
バイバイ・マルス	共同第41话	战斗前选未沙を基地へかせない+1 战斗中击落カムシズ+1
アクシズからの使者 （リーンホースJr路线）	共同第42话	击落シロッコ+1 ハマーン战斗を续ける-5
プルとアクシズと	共同第43话	潜人部队全部进人アクシズ前,敌全灭+1
リイナの血	共同第44话	让クリス说得バニイ+1　敌人全灭-5 不全灭敌人17回合内脱出+2　18回合内脱出+1
漆の天使来たりて	共同第45话	旗舰ラ・カイラム在6回合内到达右方脱出+2 旗舰ラ・カイラム在7回合内到达右方脱出+1
ジユピター・ゴスト- （グラン・ガラン路线）	共同第42话	击坠クロノクル+1
宇宙にく妖花	共同第43话	开始前选择シ-プック达を先行させる+1
ゼロと呼ばれたガンダム	共同第44话	让主角说得カトル+1
强袭、阻止限界点	共同第45话	将ガト-的ノイン・ジールHP降到1/2+1
父よ、地球は近い （ゴラオン路线）	共同第42话	击坠ハイネル+1 击坠ジヤンギル+1
静止したの中で	共同第43话	2回合内击坠マトリエル+2 3回合内击坠マトリエル+1让ショウ说得トッド+1
红い发の女	共同第44话	选择“テイタ-ンズに基地を明け渡す”+1
谁がために钟は踊る	共同第48话	5回合内敌全灭+1
进路に光明、退路に望	共同第49话	イサム将所有メギロド一回合内全灭+2 两回合全灭+1イサム将ガルド击坠+1
ヴァリアブル・フォメション	共同第50话	击坠イングラム(其HP低于80%会逃走)+3 击坠ドレイク(其HP低于50%会逃走)+1
ダカールの日 （ラ・カイラム路线）	共同第51话	选择シヤアとして答える+1
ソロモン攻略	共同第53话	开始前选マクロスで突する+1 マクロス进入ソロモン过关+1三回合击落12架ドム+1
女たちの战场	共同第54话	选择ジュピトリアンの部队を追う+1 击落レビ+1
ガラスの王国 （グラン・ガラン路线）	共同第51话	让ミリアルド击落ヒイロ+1
王国崩坏	共同第52话	选择基地を放弃し、脱出する+1之后,グラン・ガラン4回合内脱出+2　5回合内脱出+1
クロス・ファイト （グラン・ガラン路线）	共同第53话	击落ビショット+1　ミデア未被击落+2
异邦人たちの归还	共同第54话	战斗中选ドレイクの申し出に受じる+3否则-10 ジョウ说得トッド+1
ぁしゅら男爵散る （ゴラオン路线）	共同第51话	四回合内击坠あしゅら男爵+2
魔神皇帝	共同第52话	战斗时选择何とか时间を稼ぐしかねえ+1 战斗时选择とにかく攻后,6回合内敌全灭+1
地球を赌かけた一骑打ち	共同第53话	战斗后选择ハイネルを见逃す+3
ジオンの幻像	共同第56话	4回合内到达コロニレ-ザ-+1 ギレン死后选休战协议を受け入れる+5
天使の轮の上で	共同第57话	作战を引き受けるを选+2让ウッソ或ヒイロ进入エンジェル・ハイロウ+1击落シロッコ+2　让カツ说得サラ+1
クロス・ターゲット	共同第59话	选择忍を止める+1击落ユゼス+1

各话标题	总话数	达成条件及结果
神の国への诱惑（アクシズ路线）	共同第 **58** 话	让リュウセイ、主角、マサキ和ヴィレッタ发生战斗 **+1** 让忍和シヤピロ发生战斗 **+1**
战士、再び	共同第 **60** 话	让ジュドー与ハーマン战斗击落或说得 **+1**
せめて、人间らしく（エンジェル・ハイロウ）	共同第 **59** 话	击落ユゼス **+2**
最后のシ者	共同第 **60** 话	主角将渚カヲル击落 **+1**
运命の矢	共同第 **61** 话	选择ロンドベル队を先行させる **+1** 九回合敌全灭 **+3**　十回合 **+2**　十一回合 **+1**
爱・觉えていますか	共同第 **62** 话	前半战九回合敌全灭 **+2** 击落敌方旗舰 **+1**
ギア・オブディスティニー	共同第 **65** 话	在击落ガルーダ前击落ミーア **+1**

熟练度达到 **45** 以上时，最终话是“この星の明日のために”；低于 **44** 时则是“钢の魂”。熟练度其实没有必要提的太高。熟练度 **60** 就可以得到所有隐藏机体人物了。（最少玩三次就可以得到全部机体图鉴！）此外外传已经推出了，虽然没有主角但是依然很不错分支也很多，莱因将会用最快速度得到隐藏机体，然后公之于众！

（上接 21 页）弧度，顶出的球力量也更大且速度也更快。罚球时，一般是罚前点，这样的进球率更高。在右侧罚球时，还有一种战术：哨响后，往底线方向稍微移动一下，然后按住方向键的上下放，力量加到 **3/ 2** 左右，可以用罚球队员的名字下面的三个小格做为参照物，加到第 **2** 格的一大半即可，这种球的速度快且落点刁，在二名后卫中间的“真空地带”，你的队员一般是从后排插上来一个冲顶，本人由于能力有限，此法只在右侧时成功过，在左侧时却从未成功，望高人指教。③前场任意球，一般都遵循这样一个原则，在左侧时，用右脚的队员：右侧时，用左脚队员。在《**WE 2000**》中，本人认为电脑罚球时的队员中，有两名球员罚出的球相当棒，一名右脚选手：贝克汉姆和一名左脚选手：雷科巴。此两个人罚的球力量大，角度刁（电脑罚的）**25** 米至 **35** 米的距离一般都认为是最佳进球距离，倘若距离再近一点似乎就不好把握了，特别是在 **20** 米以内，不是过不了人墙就是要打飞。在此我将介绍一种罚这种近距离任意球的方法，本人自创的射门方法：曲线射门（与大空翼的曲线射门有相同之处：都是下坠球；但又有不同之处：不像大空翼的曲线射门那么有力量，它是一种角度刁的巧射），这种方法射门的有效距离在 **20** 米以内，且越近越易成功；方向是正对球门，不要太斜，罚球队员要力量大的，具体方法如下：哨响后，往远离守门员一方移，角度要尽量的刁，最好使罚出的球擦着立柱进，应注意的是这种球是没有弧线（不往左或右旋转）。选定后，按住方向键的上下放，然后再轻点一下“〇”键（力量与射门时射低平球的力量差不多）注意：在这个过程中要按住上方向不松手。最后，我再送上两支元老明星的名单。

欧洲元老明星队

1. Len Yashin（列夫・雅辛）
2. Gorge Best（乔治・贝斯特）
3. Bobby Moore（伯比・摩尔）
4. R. Gullit（路德・古力特）
5. F. Beckenbauer（弗朗兹・贝肯鲍尔）
6. F. Baresi（弗兰科・巴雷西）
7. E. Cantone（埃里克・坎通纳）
8. Koeman（科曼）
9. G. Muller（穆勒）
10. M. Platini（米歇尔・普拉蒂尼）
11. Dzajic（扎基奇）
12. D. Zoff（迪诺・佐夫）
13. F. Puskas（弗里克・普斯卡斯）
14. J. Cruyff（约翰・克鲁伊夫）
15. F. Rijkaard（弗兰克・里杰卡尔德）
16. Sindeler（辛德勒）
17. Eusebio（尤西比奥）
18. B. Charlton（鲍比・查尔顿）
19. Van Basten（范・巴斯滕）
20. Scifo（希福）
21. G. Lineker（加里・莱因克尔）
22. Vogts（福格茨）

世界元老明星队

1. Higutta（依基塔）
2. Faicao（法尔考）
3. Oscar（奥斯卡）
4. Carlos Alerto（卡洛斯・阿尔贝托）
5. Andrade（埃德瓦尔多）
6. Chumpitaz（齐比塔斯）
7. Ardiles（安德烈斯）
8. Zico（济科）
9. Pele（贝利）
10. D. Maradona（迭戈・马拉多纳）
11. M. Kempes（肯佩斯）
12. H. Sanchez（胡戈・桑切斯）
13. Toninho Cerezo（多宁霍・赛雷佐）
14. Socrates（苏格拉底）
15. T. Cubillas（特奥费罗・库比拉斯）
16. Didi（迪迪）
17. Roger Milla（雷杰・米拉）
18. Francescoli（弗朗西斯科利）
19. Bwalya20. Garrincha（加林查）
21. Di Stefand（迪斯帝法诺）
22. N'Kono（恩克诺）

●莎木、维罗尼卡、樱 3、格 2、JSR——我对以上游戏无法用言语形容。只有玩家才知 DC 的实力。(上海虹口区塘沽路 区欣海)/天语：买则买矣，何必后悔。
●天师，我就是买了 DC(3020)，怎么样？哈哈哈哈……莎木，有了你我逃了 6 节听力课。(桂林教育学院英语系 农鹏辉)/天语：若后悔，与我并无干系。
●我要把对 SEGA 无比的爱化作对 DOGMA 无比的恨！！！(黑省克山县一中 SCGG 陈秋石) ●世嘉放弃 DC，但我们却不放弃世嘉。(保定华北电力大学)

电软“SUPER 科普园地”独家揭露——9900 日元的 DC 究竟有何不同呢？

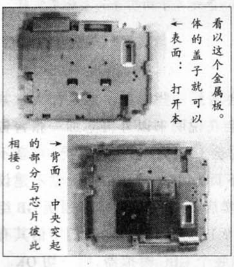
再会吧，世嘉七代 DC 号！

←850元人民币销量好极了。大家关心的A版、B版，下期说明。

自 DC 于 1998 年 11 月登场以来，原本价格 29800 元的它，却在 1999 年 6 月第一次调降成 19900 日元。最后 DC 更因为 SEGA 要退出家用主机市场而在 2001 年 3 月 1 日开始调降成 9900 日元。如此比较起来，价格整整差了约三倍，那到底目前的 DC 与当初的版本有何不同呢？现在就为您大致介绍一下 DC 分解之后的结果。

基本的构成零件没有变更，而整体的构成方式亦无甚大变化，比较而言明显的变更点有以下三项：

1. 因为 CPU 的冷却方式变更、所以风扇也加以变更

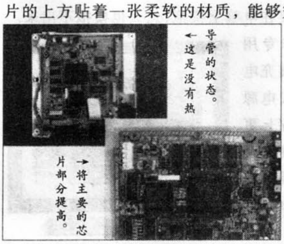


←表面：打开本体的盖子就可以看以这个金属板。

→背面：中央突起的部分与芯片彼此相接。

●最大的变更点，就是拆掉外壳以及 GD－ROM 之后盖住机版的金属板。仔细一看，这块金属板上孔穴的位置完全不一样。拆开之后才发现内部仍溶接另外的金属板，CPU 与影像芯片紧密的接触在一起。这是为了达成热调节而特意设计的。

●以前 CUP 与影像芯片之间是利用热道管来进行热调节，所以风扇也必须设置在旁边散热。可是这一次省略了热导管，因此才利用金属板进行热调节与散热功能。芯片的上方贴着一张柔软的材质，能够完整的接着并且进行热调节。而且省略掉热导管的话就可以不用安装温度探测器。这样的修改应该是 SEGA 不断地收集有关温度的资料进而作出的简略化改进。



←这是没有热导管的状态。

→将主要的芯片部分提高。

●风扇若是使用金属的外框价格就会提升，所以就改成使用合成树脂材质。而风扇的位置也稍微的向内移动，这是为了提高散热效率做的变更。所以这里的零件更改，理应是为了减少成本所致。

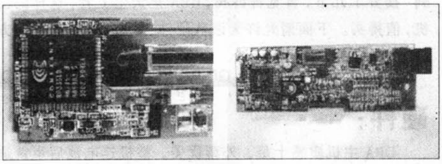


←从外侧看的状态。

←从内部观看的状态。

2. 伺服器的芯片更改

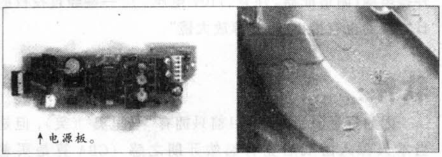
接下来的更改点就是伺服器机板上芯片的号码改变了。这个芯片的号码是“RP336LD”，基本上虽然没有改变，不过原本采用的菲律宾制的而现在则是使用韩国制的。另外，虽然机板的名称“MODEMARU”没有改变，不过字的位置变到板子的中央。大致来说外观上是没什么改变的。



↑伺服器芯片。 ↑ MODEMARU 机板全貌。

3. 主机板的再修正

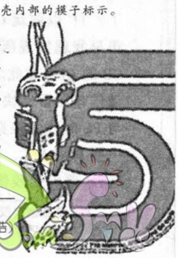
主机板的细部稍有修改，原本使用的机板“KATANA VA0”变成“KATANA VA1”，内部的接合线也消失了。另外电源基板的设计似乎也更改过了，所以零件的排列方式不同。再有，板子印着 1999 的零件挺多的。这部 DC 外壳所打上的制造日期是 2000 年 8 月，不过依这个模子的日期标示来看，却最多只能使用到 2003 年……你是否有一丝哀怨？



↑电源板。 ↑本体外壳内部的模子标示。



←请读者注意，经世嘉再设计后面市的廉价硬件，不会出现任何质量问题，大家可放心使用。截稿前我们获悉情报世嘉打算推出新主机……（玩笑）



●为什么别的游戏杂志大谈大讲 PS2 的实况足球 5，而电软只登了一页模模糊糊的彩页，太不象话了！我要叛变了！(大连中山区 PS 迷 陆洋)
股评家最后总要说的一句话●梦美有风险，转弯请慎重。海可枯，石可烂，天可崩，地可裂，我和 SEGA 肩并着肩，手牵着手。(淄博齐鲁石化五中 万忠浩)

●3月28日，花了800块买下樱大战3初回限定，平生第一次摸到真正的八音盒……主题曲换了，感觉还蛮不错的。界面华丽了许多，充满欧陆风情，论文假怕是要全归她了。最想玩游戏的时候，往往是学习最紧的时候，那么参加工作以后会玩得更痛快吧！（天津外国语学院 宋志军）/天语：北京许多店家，圆满地完成了樱3的预约。

GBA印象



→GBA的售价正在逐步合理中。但卡带一定要买原装。总地说来，其售价偏贵，普及困难。

本人88年买原装FC，93年买代理厚GB，两年前虽曾手握千余铁欲"买收"N64及爆破推土机（或滑翔机），却因一念之差而错过，以致今日想起仍不免惆怅（笑）。好在，日本发售四日后我就买了透明GBA，自认与任天堂"再续"了前缘，只是不知"任派"是否接受？（爆笑）

在店中，我先将GBA拿在手中感受了一下，又将"玛莉"摆弄了几下，直觉告诉我，GBA是天生王者，这样的主机，值得买。下面请允许天语从硬件、软件、大势这三个方面来对此加以"论证"。

GB POWERED BY NINTENDO

硬件：

GBA主机质感十足，外型优美，整机连电池后重量适中。插卡试机，3寸宽大屏幕视感良好，十字键/AB键/LR键设计经典，手感体贴。画面第一感觉是发色绝佳，对游戏中的清晰人声感到有些诧异。这首先印证了夏普(SHARP)提供的TFT屏幕确实先进，再就是GBA的处理能力果然强大（它是32位机）。个人认为GBA完全没有任何硬件设计缺陷，使用两节5号电池尤其值得称道(WSC一节7号)。

厂家为GBA提供连机对战线（100元左右国内有售）、充电电池包（直接放入电池仓即可，附充电座）、专用GBA外接电源(附适配器。注意，110V电压。)。一些经过授权的日本厂商也有推出"带光源放大镜"。

软件：

因为资金限制，天语目前只拥有"马里奥"（笑），但是当本人深入游戏后竟有豁然开朗之感（GBA算是买着了？）！以前玩GB，估且就以"玛莉"或"炸弹人"为例，其实很早我就发现所有GB游戏的人物的动感过于怪异了——GB的CPU如此之弱，但是画面上的角色经十字操纵后其动作却异常地快，毫无节奏，高度亢进，令人烦燥不安——与FC时代的经典ACT相比，手感上差之甚远。所以我只玩一些PINBALL、玛莉医生或是仓库番一类解闷儿游戏，就这，还要忍受残像的困扰。GBA就没有这些问题。玛莉的动作非常细腻，绝无残像。各角色的手感皆有微妙之处，游戏操作性堪与SFC等16位主机相媲美。而且GBA这台主机是可以适当讨论一下画面的，发色不错，更有放缩和半透明、雾化等处理。

大势：

虽然我们坚定地认为，"大势"一定要跟随，但对于谁才是未来"大势"的缔造者，有时还真很难看清楚。在这种条件下，如果没有充足的证据表明"某某乃大势"，则必须以游戏为本，追求游戏性。一段时间以来GBA我是随身携带，常拿出来玩。品味着它那究极的制造工艺和终极的设计理念，体验着山内老人监督、宫本大师设计的游戏，我甚至觉得如果只把GBA做为一台单纯掌机来看待是有些不公平的。在"对游戏本质的体现"方面，GBA今后未必就会输在那些"软件商功力严重不足却还要追求画面效果"的CONSOLE机器上。本人相信，时机成熟时，在GBA上可能会诞生一些超越传统的游戏。当然，那要牵扯到NGC……

天语：风之克罗诺亚、快打旋风、街霸2、火焰之纹章等游戏就快上市，人们注意到它们的画面非常细——几乎已经超越了16位机！！如此，我们可以随时、随地、潇洒地打开GBA，不受拘束地过上一把游戏瘾，玩到从前必须在家用机上玩的超级经典作品（尤其是一些街机名作，可以基本不缩水地移植过来，设想一下，如果能在GBA上玩"三国志Ⅱ"，那该……）。因此，依靠着强大的性能一手打造出的移植能力，GBA一举攻克了购买者的年龄层问题。

注意：

GBA在兼容GB卡时会遇到一些问题。这是任天堂紧急说明的，不然任氏也不会在说明书以外再附加一张警告纸。主要问题是兼容GB时会有死机、不对应宽屏、声音不良等情况（**具体情况请见下页**），这就是说，任天堂不建议用GBA来玩GB卡。又，专卖店BOSS指出，确有因玩GB组卡而烧毁GBA的例子(？？？)。对于这种事，我们宁信其有不信其无，不如回家给电脑装个GBC模拟器，则一切OK。

要说GBA被模拟也是立马的事(已经有了？)，但这样一台完美的主机，如果在电脑上玩，则完全体会不到其乐趣和优越感（GBA是个带屏幕的手柄）。这个道理就像DC要接VGA来玩，非要在电脑上模拟，怎么也模拟不出来。



除了不要用非专用充电电池（尽管原装充电包也才2.4V），GBA电源指示灯一变红要马上更换电池。有关GBA硬件及其全部周边的细节解说，下期《电软》和《菜鸟通》各有不同权威内容。

●感谢武汉德专卖店的老板让我一首(手)时间买到了樱3(限定)。感谢电软，是你让我认识了SEGA，是你让我有买原版的决心，是你让我至今买不到莎木。（武汉市湖北建设股份有限公司 汪昆泉）/天语：买原版，是每一位游戏爱好者必须经历的事情。迟早。我们不应怕人笑话。

●只买正版的我被朋友说"犯傻",但我却认为这种"傻"会将自己引向真正快乐的游戏之旅。樱3,我的第十三份正版(数字吉利?)。至今我已经花了4800元来购买正版了。如用这些钱来玩盗版,我相信已经将所有DC游戏都玩过了。虽然我玩的少了,但我想只有玩正版才可以真正玩的快乐。拥有DC近一年,D版0张。我时常自豪地对自己说:"我是一个真正的玩家。"DC才卖900,第一时间樱3限A入手耗资950元,BOSS称我为世嘉铁杆,我说我没有D版,BOSS见风使舵地连连夸我:真是一个"真·玩家"啊!(沪虹口区巴林路 王海波)/天语:"傻子"不好吗?我们已经收到多份"傻子日记"呢!(笑)……

GBA的游戏执行问题

GBA之所以能吸引众多玩家目光,原因之一,就是因为GBA跟PS2一样拥有"下位互换性"。但是GBA也跟PS2一样,当玩家在使用GBA玩GB的软体的时候,某些游戏可能会出现一些恼人的小BUG。虽然这些问题只是音量突然变小、或者出现噪音等等小问题,**对于游戏本身的执行并没有影响**,不过天语还是将这些GB软件列出表来,有GBA的玩家不妨作个参考。

游戏名称	症状	发生时机
电车GO!2	音量变小	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
鼯鼠天国3	音量变小	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
电车GO!	音量变小	起动时以及游戏中的车掌声音
鼯鼠天国2	GBA上听不到标题音乐	电源起动约30秒左右的标题画面音乐
樱花大战GB	音量变小	储存读取资料时
星之卡比~滚球大战~	音量变小	开头画面
库洛魔法使~友枝小学大运动会~	听不到GBA的标志声	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
小叮当 九九乘法教学	噪音(哗声)	游戏中
将棋	音量变小	进入"本将棋"模式的声音变小
纯爱手札~文化祭~	音量变小	开头画面按下开始钮时
纯爱手札~连动编~	音量变小	开头画面按下开始钮时
实况足球2	音量变小	开头画面与开球时
Disndy's TARZAN	噪音(哗声)	开头展示画面时
实战围棋	噪音(噗嗤)	在100问模式移动游标时

←虽然看上去蛮吓人,但实际游戏中也没有什么太出格的问题。主要是声音部分的异常,假设关掉音量的话,于游戏本身,没有任何问题的。请注意,GBA是双CPU制。



←这是在「SNK对卡普空2·专业版」中丹的画像。对一个搞笑型角色,套用老路而摇身变为KOF帅哥型,天语谨对森大师脱帽。

读者心系GBA

本人是一位街机玩友,玩龄4年了。可是由于国家政策问题,街机从我市消失。想换次世代,老妈却称打机会与她争电视,于是作罢。还是GB小巧贴身,最后吾改投它的怀抱。目前小有所成,"金银"249只入囊中。吾于3.31另得新欢,把GBA"娶"回家来。吾于此把试机经验&主机性能给予那些欲购GBA的同胞们。正文如下——

汝必是想购GBA却还有少许忧虑吧(天语够了!不要再这样说话了!!恳求您!!!(摇白旗)……)?!

首先我得说GBA真的是一款很不错的主机。可能现在市场炒得较火,虽价钱不菲却不难买到,我就花掉1180大元(不包括邮购费用)购得一台,也许过个个把月份会大降价,但我觉得值。你是不是担心GBA不能玩D版GB卡带呢?我告诉你GBA口壮的很,黑白GB卡、合卡通吃。由于GBA机体小巧(大概巴掌那么大),所以它用两节五号电池。费电与否?不怎么费电。我只能这么告诉你,因为我没玩过GBC,但一想它用的是反射型液晶显示屏,应该不会太费吧?!(天语GBA耗电8小时)

现在GBA卡带太贵,我没买。现将玩GB卡带时的部分改变告诉大家。

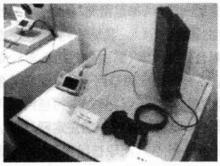
当用GBA玩黑白卡时黑白卡时,和GBC功能一样可以调色。具体如下:

刚开机出现GAMEBOY字样时输入——●赤系:①↑,淡红。②↑+A,红。③↑+B,暗红。●黄系:①↓,蜡笔黄(PASTEL COLOR)。②↓+A,橙色。③↓+B,黄。●青系:①←,天监。②←+A,深蓝。③←+B,蓝灰。●绿系:①→,浅绿。②→+A,深绿。③→+B,反转?

GBA的L、R两键的作用——按L屏幕横向拉长,按R恢复原状。表现就是圆变椭圆,玩RPG和格斗游戏时VERY BEAUTIFUL。(天语用GBA玩组卡时请慎重)

与GB机型不同之处。①GBA没有调色齿轮,奇怪啦!?②GBA没有外接电源插口,不会吧!5555……大把的电池钱。别担心,过一段时间任天堂就发售GBA专用电源和充电电池了。没有电源插口,那外接电源如何连接?——奥妙就在放电池的地方。到时候你就知道了。

(广东省梅州市梅县东山中学高一11班,韩雷,514000)



←WSC可与PS2连。

主机养护小常识(三)

游戏机出现读盘不快、读盘不顺、游戏机死机等症状时,请您首先把主机关掉,把盘取出,看看您所使用的游戏盘是否已经划得很厉害了,或者是不是有什么地方漏光了(这种盘就无法使用了)。

如果您的游戏盘没划,而且在别人的主机上运行的很顺利的话,说明您的主机光头有毛病了(俗称挑盘)。

光头出现毛病不一定就是这个光头一下子就不能运行了。它是慢慢的不能用了。越用光头挑的盘越多,直至光头不能使用为止。在此,我们要提醒您以下几点,以保养、维护光头:

①买游戏时应挑选一些干净的、比较厚点的盘。

②您应该把所使用的盘尽可能的保护好。不划、不蹭、保持盘面干净。

③如果您的主机出现了读盘慢或者是挑盘的时候,您应及时把您的主机送至专业的维修地方维修。

④在保养光头的时候,千万不要用手纸(或棉花)沾酒精(或水和一切东西)来擦光眼。因为光眼是光头读盘最重要的地方,很精细。除了专业维修师傅,一般的玩友最好别动。

⑤提醒您切勿私自调大光头电压,这样很容易烧毁主机底板。

现在一般换光头的费用从180-480-580元之间不等。具体换多贵的光头,那要看您对主机的感情了。

本系列连载供稿:北京

酷隆维修中心

TEL.(010)87279958

●本期泰山队同乡的话真叫人看不懂!仅靠性感女郎引诱人的DOA2怎么可能体现出国内DC拥有量呢?我这个准DC玩家有36分的正版VF3,40分的正版SC,夫复何求?决不买32分的盗(正)版"泳装秀2"!再说DOA2是TECMO背叛SEGA的最大罪证(用NAOMI出名,先出PS2日版)!它出了DC版也休想FANS投它半票!(沪巨鹿路郑君)/天:所以说既然能背叛世嘉,怎么就不能背叛PS2呢?DOA3在XBOX上推出不是?你也太急躁了。为人刚正者,如任天堂,严禁有人混水摸鱼。

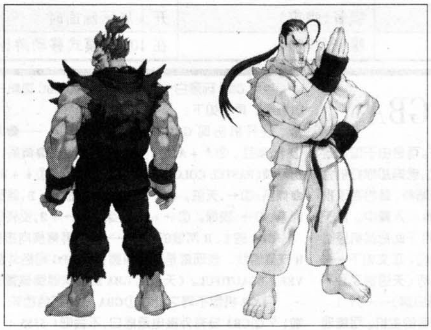
●自从买了 PSO 正版后我发誓永远不买盗版！有钱就买正版，没钱就守着仅有的正版玩！！各位编辑有玩 PSO 吗？常在哪玩？在杂志上颁一下，大家见个面 OK？我是 TGFC 战队的。PSO 极度狂热分子，欢迎加入我们 TGFC 战队——战队位置：SHIP 07、BLOCK14，TEAM：TGFC，PASSWORD：tgfc。这里全是我们大陆的玩家。（沈阳二中 刘亮）/天语：热烈祝贺 PSO 击败 DQ 勇夺本届 CESA 大赏！！！ ●DC、街机双管齐下才叫玩家。（辽宁铁岭市 洪健）/天语：没练过大型，游戏人生欠缺。

永远的月亮·永恒的八神

北京呼家楼中学 瓦洛佳

我是很早就想为八神写文章的人。但，终因这样或那样的琐事而耽搁了。我承认，我并不算是八神最优秀的 Fams，因为我打《KOF》从不用八神，是不希望看到他被别人"KO"吧。我所做的，只是尽量去收集有关他的一切，只远远地看着他，便觉得幸福。这幸福是 SNK 给的，但这幸福也毁于 SNK。当得知 SNK 倒闭的消息时，我震惊。震惊于不理解。我曾嚣喊，"……PT 红光，ST 郑百之这样的公司都不倒闭，怎么 SNK 说倒闭就倒闭了？!!……"社会形态不同，很多事情都不同。摆在面前的事实，八神离开了。现实通常是很残酷的，我始终正视现实，从不说类似"这不可能"的话。可能我已经麻木了，但我却清楚地记得，那种天塌下来的感觉，那种心碎的感觉。我不记得我是怎样将墙上主持人和播音员的彩照换成八神的海报，照片的，并且贴上了一张巨大的月亮的画。那段时间，回到家，走进卧室，总是先举头望明月，低头思八神然后再做别的。这样的日子，一直过到《电 X 游戏》上说《KOF》卖给了一个韩国公司。那一刻，我决定了，我要为八神写文章！至少，要把自己的所思所想表达出来。也是那一刻，我发现自己竟是那么爱他。我十七年人生岁月，只爱八神一人。

我相信天意。《KOF2000》有三个零，零可以看成句号。《KOF2000》便是《KOF》系列的句号了。我只承认片头中有"SNK"、"NEO · GEO"的《KOF》的游戏。所以说，"KOF200X（X≥1，且 XEN）都将与我无关。而且，我个人认为，它们也不配再叫"KOF"了。不过，再也不用等待，再也不用期盼，再也不用呼雀跃，倒也省了不少事呢。



我其实是最希望八神死掉的人。因为，对他而言，只有死了才能得到彻底的解脱；因为，社会的价值取向对他不利。人们看某件事，某个人，总喜欢只看结果，而不喜欢去看原因。仿佛原因会吃人。的确是呢。比如八神。人们只看到他的邪恶，只统计他杀了多少人，然后给他一个"八神这魔鬼"的称号。但却从不问问是什么导致他邪恶，是什么逼他去杀人。我给你们答案吧！原因是草雉家犯下的滔天罪行。上溯公元 132 年（据说是六百年前），草雉旭日硬拆散一对恩爱鸳鸯不说，还要将八尺琼苍月弄死（虽没明着表达，但察其言，观其色，还是有这个想法的）不可。满以为将苍月打入大牢便可抱着苍月的女朋友高枕无忧，但该发生的一切注定要发生。历史的车轮只会滚滚向前。不要对我说什么八尺琼苍月禁不起"天国神族"的诱惑一类的！当人在极度绝望与愤怒时，是会失去理智的。比如我吧，现在不一下子从"亲八派"飞跃为"保八派"了吗？

历史的车轮载着"宿命"、"仇恨"、"倒霉"等行驶到八神庵时代。八神庵的父亲八神月惨败于草雉柴舟手下之后，八神庵的母亲也成了家族宿怨的牺牲品。于是，内心充满了仇恨的八神庵继承了父亲的遗志，勤奋练功，以求有朝一日为八神家血耻。《KOF2000》，虽说没跨入新世纪，最起码也进入新千年了。我很了解八神为什么不用法律武器捍卫自己的合法权益。对某些事，法律既是无情的，也是无用的。用八神自已的方法去解决不很好吗？我是深知日本的法律有多无用的。也许会搪塞他一个"已经过了诉讼时效（十年啊！）；如果遇上有一点点"青天"的，没准会因闲得无聊而接手这个案子。那，最严重也只不过判草雉柴舟一个"过失杀人"，判个几年，再加上个缓期，没准因其有钱有势表现又好还能弄个监外执行（通常适用于患有严重疾病，怀孕或正在哺乳自己婴儿的犯人）。看着仇人小日子越过越红火，八神很可能一气之下去练"F 仑……"不对，应该去信"OM 针里觉"！日本人嘛！

以上有一些是顺便说及的话，似乎和本题没有大关系。

就这样，我们永远正义的一方逼疯了那个原本天真无邪、善良可爱的男孩。这一切，又都只能怪八神吗？他又何罪之有？试想，如果草雉京生在八神家，背负新仇旧恨，那么，被逼疯，进而被世人唾骂的便是他了。然而，假设永远是假设。八神庵离开的那一天，当第一颗眼泪滑落时，我便下定决心，要为他奔走呼号，找回他原本的清白，让历史去惩罚真正的罪人。就算只有我一个人，不管力量多么微弱；就算周围全是不理解的目光，不管嘲讽多么刺耳，我也要拼尽全力，去保护我所爱的人。至少，有八神和我共勉：走自己的路，让别人去说吧！

我不否认，八神有一头不伦不类的红发而且现在已臭遍满大街（这足以证明八神有多么深入人心）；我也不否认八神裤子上那根红皮带一无是处；我还不否认他那身打扮酷似小丑；我更不否认他手上那团紫（蓝、绿……）焰杀气腾腾。这一切我都承认。但，他为什么要这样做？用句时髦的话；他是为了吸引眼球！因为他生在一个畸形的家，曾被亲生父亲所杀；因为他成长在太过正常的环境，双亲去世后他一直在别人异样的目光中活到现在。他渴望有人注意他，渴望有人关怀他。就好像在当今社会，有些单亲家庭或父亲关爱得不够——钱不能等同于爱——的孩子，不同样的打扮、行为上怪里怪气吗（哈日族、哈韩族、尤其哈 HOT 的除外）如果社会能给八神多一些关怀，少一些冷漠；多一些帮助，少一些排斥；多一些热情的目光，少一些难看的白眼，那么，他会是一个为社会、为国家、为人民做出贡献的好孩子的。因为他本性并不坏。这一点，从 97 的结局中可以看出。不管八神是不是真的"喜爱充满仇恨与邪恶的世界"；不管他是不是只为了活得自我，至少，通过他那番举动，不难看出，八神他还是很善良的。但是，我们的社会又做了些什么呢？在他小时看不起他，排斥他，斯侮他；当他长大后，说他邪恶，远离他，在背地里议论他、骂他！如此下去，八神可能在你们眼中正义吗？可能成为你们眼中的正常人吗？不可能！！毕竟，"有些事实永远也是事实"（自称是八神爸爸的大蛇语）。

庵，倘你不出生在那背负耻辱的八神家，该有多好？倘你当年一了百了，没有人多管闲事使你复活，该有多好？倘你肯放弃与草雉家的对峙，该有多好？不，不，不好，如果那样，我又怎可能认识你？如果那样，你又怎可能是我所爱的八神？我可怜的、可悲的、可爱的八神 庵哪！



世嘉语录●电软应该把 SEGA 迷的经典词句收集起来编成《世嘉语录》——8.8 丛书！值得珍藏！！（南宁二中太 7 迷 许健旭）/天语下面开始。 ●与其机厅战拳皇，不如回家吃蘑菇。我 5 岁起去机厅打魔界村，如今发现任氏游戏方为最高境界（瓦里奥 2）。莎木蓝帝痛打小日本，夺回国宝何罪之有？凉一心报仇，法制观念淡薄（此游戏我仅打到 8 仓库处，剧情不太了解）。（朝阳区和平里中医附中 刘阳） ●风之克罗亚——PS 上我的挚爱，为了 2 代我要买 PS2。如果时光可以倒流，我希望从 BOSS 手中接过的是 SS 而非 PS，因为 PS 使我离玩家二字越来越远，而离"看家"二字越来越近……唉……（沪嘉定安亭镇 闵鹤翔） ●警告：各位玩友切勿买 DC，因为它已让我患上严重的缺"铁"性贫血！（因配合 VGA 所买的原版莎、阿卡、维、刀、樱 3、VR、疯、射手、刺猬、网球……）如果莎木 2 章出来的话，我连血都没得卖了。（淄博市 张玉芳）

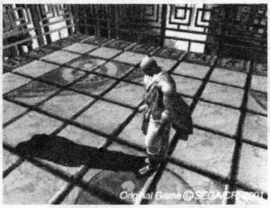
●拿到第 4 期电软的这一天也是一台纯白漂亮的 GBA 到来之时(不过没有卡)。电软总能给我带来好运。我本想评论一下 GBA 的卡带游戏,只可惜有机无卡(GB 机也卖了)。(邢台矿业集团公司 袁帅)/天:欢迎您关注下期电软,看是否有什么新鲜的东东——关于 GBA 的!!
●在我的努力下,全班买电软的同志翻了个倍,共有二人(这是第二张选票,是从那同志处连哄带骗弄过来的)。(沪闵行区莲花南路 李伟星)/天语谢谢?

少林罗汉拳乃极其威猛之金刚拳法
大师果然营造我少林武僧至尊硬派

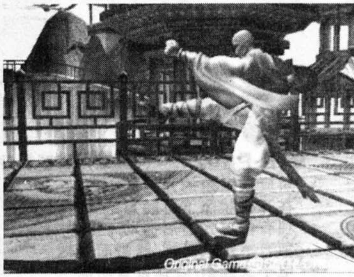
↓武术是中国瑰宝,却在日本游戏中发扬光大。





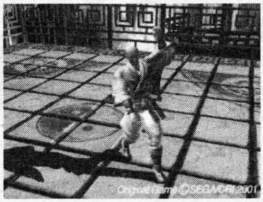


虽然 VF4 全体角色明显变老且都不会笑,但此角色更酷,令人"过目不忘";视觉冲击强烈。说来也是缘份,当年裕在沧州拜访吴连枝老师时,曾得见吴老师的儿子正演练一套"刚猛"的、"非常男人化"的武术套路。回日本后考虑到小林拳、形意拳、猴拳、鹤拳在某些情况下较难于游戏中完美体现且难于融入当时的 VF 格斗系统,于是暂时放下。没想到 7 年后 HI-END 基板 NAOMI2 问世,VF4 作为正统派 VF2 后继者,大师当即决定加入兼有北派、南派小林拳要素的珍贵拳法——罗汉拳,尤重"罗汉十八手",属于近战型流派。角色袈裟为半透明制作,此演武场地背景极广大、极细腻。



←金刚的动作美极。请注意地面的砖。







"我能为 SEGA FAN 做的事"——

铃木大师对于 DC 看法●"由于我参与了 DC 芯片集积率和 MPU 的部分设计工作,所以对 DC 特别有感情。我认为 DC 是个相当平衡的硬件,因此,停止生产这个决定令我感到非常遗憾。至于想要在其他硬件发展,则是一个相当急遽的决定。当然,我当初是以"软件制作人"的身份进入世嘉,并非是为了开发硬件,但是单就个人的心情来说,的确感到非常婉惜。对于 AM2 未来的发展,停产不会造成很大的影响。毕竟,AM2 是专为开发游戏而诞生的工作小组。

至于今后的 AM2 的方向性,我不知道怎么说比较恰当。之前一直在 DC 活动,想做什么就做什么。就算以后的制作不再以 DC 为主,我们还是希望能有多元化的发展,在各种硬件推出自己喜欢的作品。"

1994 年,铃木裕中国之行重要一站——拜访沧州开门八极拳传人吴连枝



VF 伟大之处在于,它还格斗以真实。96 年某期《爆机王》(GAMEST 香港中文版)指出,沧州、少林寺都留有铃木大师的足迹。大师这种敬业精神广为铁杆乐道,并成为其他厂商榜样。

左面这张珍贵照片,不但记录下铃木大师对于中国武术的执着,也反映出八极拳掌门人吴连枝先生"教学态度"之认真。



↑左为 2 研片冈洋,右为片桐大智。VF1 时期片桐曾经有过在街机厅里连败 98 名挑战者的纪录。

●世嘉铁杆们,我们应该为我们是世嘉无形资产的一部分而自豪,让我们齐呼——"世嘉称霸,有我一个"!(长沙红旗区 彭臻)
●活在 DC 的世界里真好,所以决定在暑假再买一台 DC!樱 3,发售日入手,600 元,正版累计资金 2500 元!(沪青浦区 石科伟)/天:严禁买 DC!



业界VIP的哲学、思考与梦想

——16位业界巨头畅谈2001年游戏业

责编：风林·P

株式会社 SEGA

1960年成立会社。1983年开始制作游戏软件，推出过许多名作和主机。2001年3月，DC主机正式停产。

努力开发出各种有趣的软件 将SEGA缔造为世界级的娱乐品牌！

——DC停产的消息发布后，SEGA内部发生了翻天覆地的变化，并以成为世界最强的软件商为目标而努力，那么今后SEGA的战略是？

●关于GAME市场的变化

如今，已经出现了融入到人们日常生活中的游戏，并且喜欢玩游戏的人也在增加。就像音乐一样，买CD的人与其说是想要得到音乐，不如说是想要得到自己喜欢的明星的产品。而对于游戏来说，同样的情况也有可能发生。虽然对于自己想要的游戏并没有一个明确的概念，但玩家们不会去买自己并不想要的东西吧。

●关于GBA

虽然去年GB的软件销量突出，但达到百万级的大作却很少。作为GBA的软件开发商，重要的是让玩家能够选择SEGA推出的产品，所以必须要推出像《Chu！Chu！Rocket！》和《Sonic》这样的，在世界各地都有忠实玩家群的作品才行。

●关于NGC

NGC的发售日可能会与原来预定的时间有所出入，如果推迟发售的话市场形势就会变得很严峻了。在美国，每年圣诞节都是游戏主机的销售高峰期。尽管如此，山内社长在看了那些精心准备的首发软件后，大概还是会说“与以往相比没有什么变化”或是“GBA与NGC不同，在没有全新的真正有趣的游戏以前NGC是不会推出的”这样的话吧。虽然对任天堂的实力没什么可怀疑的，但我认为如果错过了主机发售的黄金时间的话，对于任天堂将会是很大的损失。

●关于XBOX

在我的印象中，这部主机没有什么特别突出的特点。感觉Xbox除了机能方面很强以外，其他则与PS2很像。由于XBOX的开发工具是由当初DC的系统进化而来，所以对于SEGA来说，XBOX将是非常容易开发软件的主机。

●作为软件厂商的SEGA今后的发展

首先我们要使软件制作更为专业化，使“SEGA”逐渐成为无人不知的世界级品牌。例如像我们旗下的“SEGA SPORTS”、已成为招牌的“SEGA RALLY”、独立后的子公司以及我们的招牌制作人等等。这项计划会令SEGA的整体得到发展，就像斯皮尔伯格的电影一样，使SEGA得到全世界人们的认可与欢迎，而不是仅仅成为人们印象中的软件厂商。独立后的各个子公司，无论哪一家都不会局限于特定的主机和游戏类型，而是努力在各种硬件平台开发出有创意的、力求完美的软件。希望热爱游戏关心游戏的玩家都能为SEGA加油，今后也请广大玩家期待SEGA在游戏业各个领域的活跃。



香山哲

［SEGA·共同最高执行责任者］

1960年出生，创建了株式会社マリーガルマネジメント，在游戏界的许多领域都有他的身影出现。去年，以特别顾问的身份就任于世嘉，并为了实现世嘉的理想而努力。

株式会社

ENIX

ENIX今后会不断追求全新的趣味性，开发出令人耳目一新的游戏

1975年9月创立。最初以PC用软件的开发为中心，在"DQ"获得成功后，开始转向TV GAME。

——以《勇者斗恶龙》闻名的ENIX，近年来也推出了许多原创的热门作品。今年能否保持这一势头呢？ENIX今后的开发方针是怎样的呢？请听本多社长信心十足的发言。

●关于游戏业界的变化

虽然说现今游戏业界比较以前发生了一些细微变化，但是"没有意思的游戏会被淘汰"这一规律是始终不会改变的。也有一种说法是现在的游戏业是主机热销，但对应的软件却卖不动的说法，不过像CAPCOM的"鬼武者"就非常畅销。虽然这是个正面的例子，但我认为一个游戏如果卖不动的话，一定是因为玩家对这款游戏不想买或根本不想玩。相反，要是有趣的游戏就一定会畅销，这一规律也是不会改变的。既然是处在硬件平台更新换代的时期，那么就必须用更多的时间去解决硬件技术方面的各种问题。等到开发厂商都把这些问题解决得差不多了，也就是正式投入软件开发的时候了。

●关于新的平台

目前，我们正在对NGC和XBOX的性能进行分析研究。ENIX始终坚持"一定要在普及量最高的主机上开发游戏"这一方针，所以现在家用机游戏的开发是以PS2为中心。等到NGC和XBOX发售后，不知玩家们会青睐哪一部主机。另外，我们认为掌机是一种很适合现代人的硬件产品。对于掌机我们的软件开发方针与家用机基本相同，会为普及量最高的掌机开发软件，因此我们目前只会为GB开发软件。

●关于移动电话

有人说移动电话已经开始影响到游戏市场了，我不这么认为。移动电话与家用游戏机之间并没有直接的竞争冲突，两者的市场也并不相同，带给人们的乐趣也不一样。今后ENIX也会涉足移动电话的游戏开发。

●关于今后的游戏制作

ENIX渴望挑战，这种挑战不是在推出已久的游戏的基础上进行修改，而是把完全不同领域的东西和新的表现手法吸收到我们制作的游戏中来，我们的目标是追求全新的娱乐性。我们当初的《勇者斗恶龙》就是如此，作为当时家用机上前所未有的游戏而获得了巨大成功。今后我们也会向各位提供前所未有的新乐趣，希望各位玩家能一如既往的支持我们。



本多圭司

[法人代表·社长兼首席执行官]

1987年入社。1990年任ENIX AMERICA Corp.执行官常驻于美国。2000年10月就任代表取缔役社长兼首席执行官。

株式会社

GAME ARTS

所谓网络技术的发展并不是硬件的概念 GAMEARTS依旧以质量为本

1985年3月创立，代表作《格兰蒂亚》。在游戏制作上视质量为生命，受到众多爱好者的狂热支持。

——自《武装鹫狮》、《格兰蒂亚》系列开始，不断推出优秀作品的GAME ARTS。从宫路洋一口中说出的体现今后的GAME ARTS的关键词是……

●玩家期待的是网络

迄今为止所有的硬件都在不断进化，这是一种规律，也是一种必然。例如从SFC向PS的进化，就是从ROM载体向CD－ROM载体转变的过程；从视觉效果的进化来看，2D平面也渐渐被3D多边形取代了，令当时的玩家大开眼界。不过，今天的PS2并没有给业界带来翻天覆地的变化。那么，业界的下一个惊喜到底是什么呢？我个人认为应该是网络才对吧。借助网络会产生出许多全新的游戏方式，这在以前是根本无法想象的，当然这也关系到硬件的销售。随着网络的飞速发展，相信将不会再有不同主机这个概念，因为网络的特性就是"无论任何硬件都可以相互连接"，为玩家带来交流的快乐。

●与任天堂产生共鸣——回归原点。

与许多人所说的一样，我也感觉到这段时间游戏界正在发生着巨大的变化，不仅是网络方面，今年还将会有许多的全新硬件发售。其中尤以任天堂的主机最引人关注，NGC让人感觉到与其他主机之间有很大的不同。我认为当前只有任天堂考虑的是如何尽量的提高游戏性。我对任天堂这次将推出的硬件非常的期待。对于GAME ARTS而言，今年的打算是按照任天堂的路子回归原点，以此作为出发点来制作新的游戏。也许会让支持者们大吃一惊，相信今年我们推出的软件与以往绝对不同，敬请期待。

我认为在回归娱乐原点的同时，必须从中发掘新的东西。这一点，我们将以任天堂为榜样。

●今年是网络年！

考虑到网络的发展，我们必须开展相应的战略了。此外，今年也确定了以移动电话为代表的移动娱乐（Mobile Entertainment）这一概念。

我想今年将是日本的网络年，互动游戏会逐步成为主流。GAME ARTS也将顺应这一潮流推出网络游戏，GAME ARTS将不断接受新的挑战，敬请期待。



宫路洋一

[法人代表·社长]

1963年生于鹿儿岛县。在大学期间创建了株式会社GAME ARTS。作为制作人的代表作有《银河之星》等作品。

株式会社 SCEI

PS2 的硬件出货量已经突破一千万台 今年，软件将取代硬件成为主角



1993 年 11 月创建，1994 年 12 月 PS 发售。从此成长为统领业界的硬件商。2000 年 3 月 PS2 主机发售。

——PS2 的网络计划能否实现？PS 又将走向何方？关于令整个业界注目的战略方针，我们直接采访了 SCE 广告部副部长福永宪一。



福永宪一

[SCE 广告部副部长]

1997 年从索尼音乐经营企画部进入 SCE，负责 PS2 出世时的广告业务。

●关于设想的实现

随着时代的变化，今年将是开展网络业务计划的一年，也是以网络业务为核心，实现迄今为止的种种设想的一年。特别是与移动电话的联动已经迫在眉睫了。但是，现在日本的通讯环境还存在着许多问题，比如速度、费用等因素都是难以逾越的障碍。由于条件还未成熟，现在还不能发表包括硬盘的发售日期等网络计划的详细内容。硬盘是一种全新概念的外设，绝对不是只要按一下开关就可以娱乐的简单设备。因此，将目前网络通讯的障碍逐一排除后，才能逐步为玩家提供了一个舒心的娱乐环境。

●集中了所有的娱乐形式

虽然 PS2 强化了 DVD 机能，但并没有因此而影响到 PS2 作为游戏机的使用。无论如何，PS2 应该是实现各种娱乐的平台，而不是仅仅局限于游戏市场，实现与其它媒体的交互与融合才是我们的目标所在。只有吸收其它的媒体类型，游戏市场才能不断壮大。不但要有面向玩家的游戏推出，也要向成为世界规模的娱乐而不断迈进。

今后，PS 仍会在市场上占一定份额，我们会根据 PS 硬件的特点继续开发软件。PS 的目标是向着便携方向发展，不受场所的限制，确立新的家庭娱乐方式。

●关于竞争所带来的活力

游戏领域的竞争愈发激烈，也正是因为激烈的竞争才有了今天的发展。随着技术力的进步，游戏也随之发生了翻天覆地的变化，各个公司凭借自己的特长寻求发展。当然，游戏市场被一家公司独霸也绝不是好事，所以 SCE 对于其他厂商的主机的销售策略并没有特别的关注。不论 SCE 的将来是成功还是失败，我们的目标始终是“不断向支持本公司产品的玩家们提供全新的乐趣”。具备多样性、能够满足更多玩家的需求，这将是今后 SCE 发展的重点。

株式会社 任天堂

作为世界上最强的游戏开发团体 制作真正的游戏是任天堂的追求目标

1952 年创立，进行纸牌和花札的制造和销售。1983 年发售了家用机 FC，掀起了全球范围的巨大风暴。

——今年，任天堂的两大新硬件 GBA 和 NGC 始动。那么任天堂能否借助它们重建昔日帝国呢？



岩田 聪

[董事·经营企画室长]

1982 年进入ハル研究所，在 FC 时代作为制作人推出了无数杰作。2000 年就任任天堂的董事·经营企画室长。

●关于近期的游戏市场

从去年游戏市场的低迷状况我们不难看出，继续沿着老路走已经根本不能满足玩家的需要了。如果现在不采取行动的话，必然会出现游戏产业萎缩、游戏相关企业无处容身的窘况。仅仅把游戏做的豪华和复杂，反而会使玩家丧失玩游戏的闲情逸致。目前大多数制作者还是凭借以往的成功经验进行游戏开发，结果最终导致了去年游戏业界的大萧条。现在看来，大多数制作人还是没能理解山内社长所倡导的“从重厚长大向轻薄短小发展”的真正含义。

●关于任天堂的新主机

任天堂的两款新主机会为玩家带来全新的娱乐和刺激。虽然已有厌倦了游戏而转向其它娱乐的势头存在，但我们绝不会置之不理。

新掌机 GBA 将打破迄今为止已有的各种便携主机所给人留下的印象，它在实现大约 5 年前电视游戏的水准的同时，还可以随身携带，并提供了前所未有的多人同时娱乐。至于 GAMECUBE，由于吸取了 N64 的教训，主机的软件开发相当便利，制作人可以全心的进行游戏制作，而不必把精力放在与硬件叫劲儿上。另外要说的是最近很热的网络话题，我认为对于孩子们来说，网络的门槛还是高了一点。

●关于今年任天堂的战略

根据公司内软件开发人员的建议，两大硬件的联动也实现了。公司内自宫本以下、世界最强的游戏制作人们的建议对于任天堂来说是最大的优势所在，也是任天堂的最大财富，他们了解对于游戏什么必要的，什么是多余的。从这个角度来说，我们推出的硬件和软件都是值得期待的。

株式会社
ATLUS

“真女神转生”将是今年游戏方面的重点，并将利用新硬件挑战自我的极限

1980年4月创立，代表作为《真·女神转生》系列。除家用机市场外，还涉足街机业务、游乐场设施运营等。

——认真分析各主机的特点和对应的玩家群体，不断创造新事物的ATLUS。作为取缔役，也作为游戏制作人的冈田耕始对未来进行一番展望。



冈田耕始

[董事·第一开发部部长·制作人]

创立ATLUS的核心成员，《真·女神转生》系列的生父。在《恶魔召唤师》、《女神异闻录》系列中担任制作人。

●根据主机的特点开发游戏

今后，我们的游戏将不会再同时推出各种硬件的版本了。为什么样的主机开发出什么样的游戏，为此我们将彻底研究各种硬件的性能。此外，也要认真分析软件对应的玩家群体。《真·女神转生》系列正如人们所见，是以较高年龄层次的玩家为对象的。不过最近，随着《金丝熊天堂》、《恶魔チルドレン》系列的发售，也争取能够使低年龄层玩家们接受。也就是说，ATLUS将以各年龄层为目标而努力。

●对开发者具有吸引力的新主机

当前众多新主机的推出使竞争白热化。对于开发者来说，新的硬件是充满吸引力的。说实话，至今为止我们在游戏方面还没有投入过全力。考虑到周期和成本，都必须有所取舍。我认为若能创作出最好的作品，并不是由于硬件的更新，而是源于一种挑战自我的欲望。然而作为商业企业来说，则不得不考虑该主机将来的普及度，以及市场、玩家群、开发环境等问题。NGC据说改善了开发环境，令人期待。至于GBA的分辨率也很高呢，我们将活用其携带方便这一特点来开发相应的软件，目前预定推出的第一款软件是《爆裂躲避球战士》。

最后是XBOX，其强化了网络机能这一点很吸引人，此外可以为各年龄层制作相应的软件这一点也具有优势，这样应该可以进一步拓展游戏的乐趣。我自己对于网络机能很有兴趣，很想积极尝试。

●不断挑战新事物

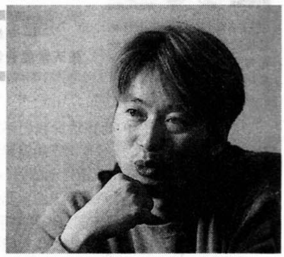
虽然没有感到所谓“远离玩家的游戏”，但也认为没有必要给游戏下什么定义。无论打算作怎样的新游戏，都会以ATLUS固有的姿态去面对与展现。目前已经决定将《真·女神转生》系列的最新作在PS2上发售，应该可以给《真·女神转生》的支持者们一个交待了。在前作的PS复刻版发售后，开发组就会全力投入到最新作的开发当中，希望能从中表现出值得玩家期待的东西。

株式会社
CAPCOM

热情期待新硬件的推出并将全力支持，利用新硬件带来的冲击开发出全新的游戏

1979年创立。1989年改为现在的社名。从街机起家，自FC时代开始就推出了无数热门作品。有《生化危机》等多部代表作。

——以魅力四射的全新游戏统领业界的CAPCOM。今后将会如何来发展，就这问题来询问冈本先生。



冈本吉起

[常务董事]

以《街头霸王II》和《生化危机》之父而闻名，全权指挥CAPCOM的游戏开发工作。

●关于游戏市场的变化

有人说现在玩家对游戏的兴趣正在下降，对于这点我并没有感觉到。当然，从数字上看也许玩家的数量减少了几个百分点，但从整体看每年销售额为7000亿日元的市场并没有任何改变。虽然有多部主机将争夺这个7000亿日元的市场，但目前PS2却是唯一已经发售并创下惊人业绩的主机。也就是说如果现在玩家手上没有其他主机的话，PS2就是他们唯一的选择了。

●关于新主机

NGC方面，今后我们打算全力进行游戏开发。不过，目前我还没有完全了解NGC硬件结构。比如若是开发设备价格昂贵的话，也许会相应改变部分开发计划。总之一切要待任天堂将一切完全公布之后才能够确定我们今后的计划。

而XBOX嘛，我觉得这部主机很有意思！但看起来好像不会在日本市场上称王（笑）。相反在欧洲和美国大受欢迎应该没有问题吧。对于XBOX的游戏开发目前还没有确定最终的计划，不过可以肯定会是大作，但不会是《生化危机3X》的（笑）。

●关于网络游戏

我们会开发对应网络的游戏，但并不会将精力全部投入进去，因为目前网络的基础设施还不够完善。还有就是服务器方面存在很多的问题，我们一直以来都在为服务器难以管理而头疼，许多问题目前还无法解决。

●今后1年CAPCOM的战略

在每一年，我们都想从有趣的切入点来展开工作。前一段时间我与任天堂的宫本先生一起制作了《塞尔达传说》，从中学到了很多关于制作方面的技术。在制作完成后的研讨会上，我对宫本先生表示了无论如何也要再次进行合作的请求。虽然目前还没有正式签订协议，但我打心底的想再次与宫本先生进行合作。

另外正在负责《Devil May Cry》开发的三上真司，他也正在制作一款前所未有的“超级大作”。公司的其他制作组人员见到后都表示出震惊，对于机种和名称都只能暂时保密，但敬请玩家期待。总之大家一定要关注今年的CAPCOM啊！

株式会社 BANDAI

今年是关键的一年，再严峻的挑战我们也将勇敢面对



1950年以玩具起家，凭借超合金和高达系列的热销，游戏事业也蓬勃发展。1999年发售了便携主机WS。

——BANDAI手掌机WS的销售状况比较理想。今后，基于WS的网络计划、移动电话服务、以及人物版权销售业务会如何发展？



高须武男

［法人代表·社长］

曾经担任美国BANDAI HOLDING Corp.社长后转任BANDAI社长。

●Wonder Swan Color的未来如何？

各位的大力支持之下，WSC的销量很快就达到了100万台，软件的总销量也突破了200万份，可以说开了个好头。

虽然GBA已经发售，但是WSC与GBA的特点毕竟不同，所以它不会给WSC带来多大的影响。比如，玩家借助一种名为Wonder Gate的周边，就可以充分享受网络游戏的乐趣。另外，为了使WS可以作为PDA使用，我们也准备将WS的机能向上修正，具体来说就是让WS能使用通用内存和USB接口设备。这些计划大概在今年底或明年春天就可以实现了。

●关于制作人的培养

目前我们打算通过Wonder Witch（通过Internet进行的游戏作品评选）把由玩家制作的优秀游戏介绍给世人。游戏开发耗资巨大，但即使给新人50亿日元的资金，也不一定能开发出畅销的游戏。因此大家可以先从WS开始进行尝试，如果畅销的话再将其搬上其它的硬件平台。其实一直以来游戏厂商都把人才的培养看作是非常重要的事情，并进行着各种各样的尝试。

●今后BANDAI的目标是什么？

现在常有“游戏卖不出去了”的说法，也许是其他的娱乐方式分散了玩家的注意力吧！不过今年会有XBOX、NGC等新硬件的登场，他们肯定会为业界带来新鲜血液，令游戏业恢复活力。另一方面，网络成为主流后，玩家也会从中感受到交流的快乐。那时就要发挥BANDAI的强项——推广品牌形象。

在其他领域，我们准备在PS2上推出利用其强大图形能力的模拟游戏《吉昂前线·机动战士高达0079》。此外BANDAI也加入了XBOX的开发阵容中，正在研究如何活用其硬件特性来制作更为出色的游戏。

株式会社 微软

绝对要让人们了解到XBOX的厉害之处，同时利用超强的硬件性能开发出乐趣十足的游戏

美国的总公司于75年4月创立。此后随着Windows系列的热销，微软发展成为在60多个国家拥有分公司的国际大企业。

——对于微软来说，2001年是该企业迈入家用机市场历史性的一刻，“XBOX”将在这一年发售。借微软在东京电玩展进行宣传的同时，让我们看看微软对今后日本游戏市场的真实想法！

●关于XBOX的发售

从目前准备的情况来看，我们依旧是以今年秋天发售为目标而努力，至于价格还没有最后确定。可能会与PS2的定价39800日元相接近，而对应的MODEM和硬盘价格目前也不能透露。我们眼下还是比较关心任天堂Game Cubu的价格。我个人认为其定在19800日元左右的可能性也是有的。按照这种发展，今后的游戏市场必将出现非常残酷的价格大战。而且在大多数玩家已拥有多部主机的情况下，如何说动他们再买一台也是面临的困难。尽管如此，我们与任天堂在同一时间发售各自的新主机的可能性还是存在的。展望今年年底的商战，我们不仅要争取在日本市场一炮打响，还要和任天堂争夺PS2之外的市场分额，总之形势相当严峻。所以XBOX的价格也会根据那时的市场动向而进行适当的调整。

●XBOX的优势何在？

我们的目的是让人能利用XBOX的出色性能来充分享受游戏的乐趣。虽然XBOX具备DVD播放功能，不过需要我们推出的专用外设才可以实现，也就是说XBOX本身还是以游戏机的身份登场。对于把硬盘作为XBOX标准配置的优点，我们已经在多种场合解释很多次了。例如，要把电影素质的影像制作成互动游戏的话，我们认为没有硬盘是无法实现，但是有了硬盘的XBOX就可以轻松做到。另一个优势就是网络游戏。虽然主机发售时网络设施还未完善，但现在NTT和其他企业正在努力推广ADSL，预计年内可以覆盖日本80%的地区。这样的话，对于拥有方便网络机能的XBOX的优势就立刻体现出来了。

●关于今后的动向

关于XBOX实际可操作的游戏试玩版，我们预计会在E3大展上进行展示。而在本届东京游戏展上，我们除了展示日本XBOX主机手柄外，还将展示充分发挥XBOX硬件性能的、无与伦比的高水准画面。届时总裁比尔·盖茨也将亲赴会场，为XBOX摇旗呐喊。



大浦博久

［微软常务董事］

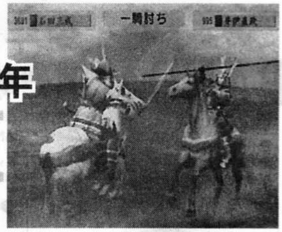
1986年在微软日本分公司创建时进入。97年担任常务取缔役至今。

株式会社

光荣

1978年创立。81年开始正式制作PC用游戏，《信长的野望》等名作相继推出。在向家用机移植PC游戏的同时，也积极制作原创家用机游戏。

作为实力派会社的光荣今年是充满挑战性的一年



——PS2登场以来，光荣一直受玩家瞩目。成功的秘诀何在？听一听取缔役社长襟川惠子的话。

●关于游戏市场的变化

现在，除了游戏以外人们已经有了许多其他的娱乐方式，所以有人说游戏正在开始被冷落。但是，如果能提供更为有趣的游戏的话，仍然会吸引玩家的。为了向玩家提供全新的乐趣，厂商也随着主机的更新购入了新的开发设备。即使如此，如果在技术上没有创新的话还是无法提供有新鲜感的游戏。光荣通过分析市场的规模、主机普及量、发售时间等，以最大限度的努力获得了成功。

●关于今年发售的新主机

任天堂的主机很强大，但比较倾向于低年龄层。如果能有光荣这样的面向成年人的作品推出，也就有了扩展用户群体的可能。GB由于其容量限制，就必须绞尽脑汁压缩成本来制作优秀的游戏。至于NGC，作为硬件商的任天堂本身就拥有很多优秀的游戏，那么就要开发出体现NGC硬件性能的新感觉的游戏。尽管任天堂的市场战略是吸引高年龄段的玩家，但这不是一件容易的事。而XBOX与PC十分相近，对于光荣来说开发游戏会很容易。开发设备也很便宜，估计会有很多厂商加入。问题是如果不能推出有创意的游戏，占据份额较大的主机就会比较有利了。



襟川惠子
[法人代表·社长]
1978年就任光荣的常务取缔役。后来，担任日本PC软件协会副会长等职务，活跃在各个领域。1999年就任光荣的代表取缔役社长。

●关于今后1年内光荣的战略

光荣不会仅为特定的主机提供软件，而会根据业务需要积极的向各种主机提供软件。不过，我们现在是把重点放在PS2上，因为其销量大。软件方面则秉承我们一贯的路线。此外，已经开始了两个超越《决战》的大制作项目。一个正由制作人Shibusau Kou全力制作中；另一个于两年前开始策划，是全新类型的游戏。关于现在流行的网络游戏方面，也准备了把过去的《信长的野望》加上网络对战要素、搭载全新系统推出，希望能给更多的玩家带来乐趣。我们的目标是向大家提供前所未有的崭新游戏，敬请期待。

株式会社

KONAMI

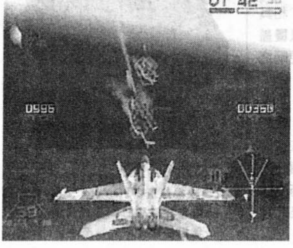
1973年3月，以娱乐设备制造起家。1991年社名改为KONAMI。作为大型软件厂商，在国内外拥有许多关联企业。

求新求变的KONAMI在2001年将迎接挑战，各种平台都将有我们的身影出现。

——以多平台战略发展的KONAMI，对于今后要发售的新主机有什么看法？

●关于今年预定发售的新主机

今后我们将采取多平台战略，现在的重心是放在PS2和GB上。我们肯定会为XBOX和NGC开发游戏软件。而在确定哪一款主机会成功之前，必须在开发投入的平衡上做出调整。如果调整失误，就很可能会错过游戏发售的时机，因此要经常进行细微的战略调整。



●关于游戏业界

我觉得当前不能把目光仅仅局限于日本国内了。只要稍加关注，会发现海外的软件厂商也是非常有实力的。我认为，今后必须要制作出能给全世界的人带来欢乐的游戏才行。

●关于移动电话

关于移动电话侵占游戏市场确有其事。这并不只限于游戏，所有的产业都是如此。我认为用户不会不假思索的进行消费，但从消费渠道来说，花在移动电话上的钱确实增加了。KONAMI也准备为了能在今后的市场中继续站稳脚跟而进行新的尝试。将来如果有类似融合游戏机和移动电话的便携式娱乐设备发售的话，对于玩家和游戏业界来说都将是一件很有趣的事情。



北上一三
[执行专务董事·家用机事业本部长]
1981年入社，负责业务用硬件的设计制作。1997年就任家用机事业本部长，2000年就任执行专务董事至今。

●关于今年的KONAMI

今年的KONAMI很强大哟（笑）。去年感觉上好像是稍微休息了一下，今年会从《合金装备SOLID 2·自由之子》开始，陆续推出《寂静岭2》、《心跳纪念品3》等人气大作。当然，KONAMI的固定节目（指实况系列）也会照样推出。这些都预定集中在年内推出，无论如何敬请期待今年的KONAMI！

株式会社 NAMCO

NAMCO 一向以精湛的技术力领导业界，新主机对于我们而言将是最大的挑战

1955 年 6 月创建，可谓是业界屈指可数的电玩老铺。旗下名作无数，不仅在街机堪称扛鼎，在家用机界也是实力派。

——不单单追求游戏性、更凭借最尖端的 CG 技术始终身处时代与潮流之巅的 NAMCO，作为带动 PS 的中坚力量，瞄准的下一个目标是什么？



浅田安彦

[常务董事]

1975 年入社，NAMCO 常务董事，主管家用机事业。是从家用机事业创业时期就一直在开发、销售部门工作的元老。

●肩负软件技术革新的使命

NAMCO 经常扮演引领业界的角色。在主机革新的同时能相应对软件进行技术革新的正是 NAMCO。然而，在 PS2 发售后的最初一年里，没有能够推出具有革新意义的软件。因此，NAMCO 在 PS2 上仍然肩负着必须去完成的使命。但就 PS2 的现状来看，只能算是强化了 DVD 功能的游戏机而已，虽然具备向下兼容性，仍远未达到当年 PS 对业界的推动效果。也就是说，从开发角度来看能在 PS 上制作的软件，就完全没有必要特意做到 PS2 上去。

●我们已经重新认识到了任天堂的伟大

新主机已纷纷预定发售，但这是否能给沉默已久的业界带来活力还是个疑问。XBOX 大概在美国会很畅销，但也无法排除对微软这一美国公司首次加入家用机是否能够顺利的担心。在这种情况下，最有把握的就是任天堂了。始终坚持自 FC 时代以来的一贯方针，集中力量于特定的玩家群体，让我们不得不感叹"任天堂——了不起！"。GBA 可以利用通信机能实现软件的技术革新，将玩家的年龄层进一步拓宽。我们公司也已经开始了 GBA 版《风之克罗诺亚》的开发工作，并准备为 GBA 推出更多的软件。此外，对于 NGC 也十分感兴趣，这将是一部对玩家群体产生重大影响的主机，因为任天堂的产品历来如此，这点我们确信无疑。

●平台无关性

游戏业界正迎来以网络为代表的革新时期，NAMCO 必须能够提供体现"从原点出发"这一精神的游戏软件。为了能获得广泛用户层的支持，也必须继续为上一代主机提供软件。为此，希望在软件开发技术水涨船高的现状下有所突破，实现平台的无关性。此外，整个业界也有必要把游戏作为一个商业模式来加以考虑。在进行了各种各样的探索后，NAMCO 就可以提供活用了这些技术的产品，在 2－3 年后形成领先的局面。

株式会社 SQUARE

今年将是史克威尔大展鸿图的年份，力争使今年成为历史上第一个"最终幻想"年

1986 年 9 月创立。推出了代表作《最终幻想》等众多热门作品。1997 年转向 PS 平台，为 PS 的普及做出了巨大的贡献。

——"最终幻想"系列，电影版"最终幻想"，PLAY ONLINE……今后坂口先生有什么打算？由铃木尚社长来谈论有关 SQUARE 的话题。

●关于今后的游戏业界

去年，在用来消磨空闲时间的娱乐种类的调查中，玩游戏这项选择的排名很低。今年为了能使游戏获得较高的排名，我们将不断推出震惊世界的重量级作品，游戏业的这种势头相信也会随之保持下去。

●关于今后的作品

今年可以说是完全以"最终幻想"为中心，这里有两层意思。一是想把今年变成"最终幻想"年，有"FFX"、"电影版"、WS 版相继发售，在这些作品的助阵下，我们希望能将热潮持续下去搞成一个盛大的节日。二是想开拓网络游戏的市场。这仅靠我们是不行的，需要硬件厂商和将目标锁定网络游戏上的软件厂商之间的共同努力。既然今年被称为"网络年"，我们打算利用 FF 的人气为网络游戏打下一个良好的基础。

FF 系列的首款网络游戏是"FF IX"，对应的平台也已经确定为 PS2 和 PC。在 PLAY ONLINE 方面，我们会找一个合适的场合再发表。我想在不久的将来各位玩家就会看到，敬请期待。

●关于掌机游戏市场

以前曾经宣布过，现在正在计划开发面向掌机游戏市场的"FF IV"、"V"和"VI"。从"VI"以后在画面效果上我们倾注了很多心血，有很多必须在技术上加以解决的部分，而移植本身并不是问题所在。

●人事变动和 FF 的未来

坂口的辞职，与相伴而来的经营结构整顿、经营行政分离等招致了很多人的误解。这个财政年度的业务出现了赤字确实是事实，但并不是原因。今后坂口将不会再分心于经营方面上的事宜，而会专心从事创作工作。对 SQUARE 和坂口来说，需要做的事情还很多。

坂口辞去副社长职务、称为 SQUARE 专属的执行制作人后，会将自己的主要精力集中到游戏的制作上，这对于热爱史克威尔的游戏的玩家来说，是一件好事。总之只要看看今后的 FF 就会清楚了，请各位拭目以待。



铃木尚

[法人代表・社长]

创业时的成员之一。1996 年创建 DIGICUBE（现任法人代表・社长・CEO）。去年 5 月，就任 SQUARE 的法人代表・社长。

株式会社 BANPRESTO
尽管业界正处于低迷的过渡期间 但是我们仍然会利用优势创造出百万大作

一直以来以制作"超级机器人大战"闻名的 BANPRESTO,在各领域均有她的存在。

——BANPRESTO 开展街机、家用机等各种业务,这次请家用机部门的掌门来讲述游戏的未来。下面是董事滩俊宏的采访。

●关于现在的业界

现在常有人说游戏不好卖了,这确实是存在的现实,对于软件开发厂商也是个难题。在目前这种游戏销量有点停滞不前的状况下,软件厂商只能追求游戏性使玩家再度感受到游戏的乐趣,这是非常困难的。如今已经不是只凭 PS2、XBOX 等的华丽画面就可以打动玩家的时期了,最终的考验还是要落到软件厂商的肩上了。从这一点来说,现在的形势确实很严峻。

在目前的情况下,让人感兴趣的其实还是 PS。目前仅日本国内就有 1700 万以上的普及量。BANPRESTO 准备和 BANDAI 联手,推出使用卡通人物、面向幼儿的游戏系列,可以利用动画、当答对问题时会有真人配音的卡通人物进行夸奖,灵活运用 CD-ROM 的特性。

●关于对应网络的策略

关于网络娱乐中心的内容已经有了各种各样的计划,今年将开始一种在网上玩的类似抓娃娃机的游戏"Prize Park",可凭此得到 BANPRESTO 的玩具,虽然简单但很有趣吧?

关于对应网络的游戏我们还是准备再观望一段时间。虽然关于网络费用的问题会慢慢得到解决,但我认为目前的网络环境还不是一个能产生百万大作的市场?所以从开发者的角度来说,现在正处于观望阶段。

株式会社 HUDSON
利用当前网络游戏的飞速发展, 善于开发多人游戏的 HUDSON 将如鱼得水

在日本最先销售 PC 游戏的家用机游戏老铺,其独特的多人游戏拥有众多的支持者。

——作为多人游戏先驱代表之一的 HUDSON,以"网络游戏也是多人游戏"的信念昂首踏入 2001 年。请看副社长中本申一的观点。

●今年的 HUDSON 怎么样?

今年 HUDSON 将以"便携娱乐"为中心,展开各种工作。具体来说,包括 GBA、i-mode,以及使用便携 GB 适配器的研讨开发。此外还有把以前曾发售的"てくてく Engine"加以发展而成的小型便携式网络终端等。

●关于网络游戏

我自己是 PC 网络游戏"Ever Quest"的狂热中毒者,所以对于网络游戏的乐趣可说是深有体会了。现在,HUDSON 也在开发这类游戏。对于 i-mode 和 PS2 的连接计划非常期待,也在考虑制作相对应的软件。

我感到现在每个游戏的"生命"都越来越短,因为缺乏新意而无法打动玩家。虽然要打破这个局面,只需做出包含全新创意的游戏就可以,但是说起来容易实践起来却很难。而能解开这个死结的,目前应该是网络吧。

所谓网络游戏,不就是可以多人参与相互交流吗?说白了就是多人游戏。只要看看我们的代表作就知道,我们在这方面相当擅长。所以,HUDSON 会基于以往这些开发经验来开展网络游戏的开发。

●想对玩家说的话

我们的游戏都是多人游戏,说起来在开发成本上是比较亏的,因为一份游戏可以供 4 个人玩(笑)。但值得骄傲的是,我们每部游戏同时玩的人最多。所以赚钱多少没什么关系,只要能让玩家们高兴,我就很欣慰了。

株式会社 CHUNSOFT
追求最好的声光效果并不是最重要的, 我们认为应该让玩家可以从中体会到乐趣

1984 年创立会社,电子音效小说系列(比如"街")、"不可思议的迷宫"系列为其代表作。

——以制作充满新意的游戏而带给人们惊喜的天才制作人——中村光一,这回不是作为制作人,而是从经营者的角度上来探讨游戏业界的发展。

●会加入 XBOX 吗?

目前我们已知 XBOX 可以基于 Windows 进行软件开发,那么以往使用的 Windows 工具在修改后应该也可以利用。这样,对于开发环境就胸有成竹了。在这一点上,XBOX 与以往的所有主机都不同,真是令人期待。此外,我们更是期待利用 XBOX 的性能能够制作出什么样的全新游戏来,对于我们来说是一次挑战。

●关于网络游戏

关于 i-mode 方面,现阶段考虑的是能够充分利用 i-mode 的机能、而不是那种下载之后直接在终端上玩的东西。另外也打算积极的参与游戏主机的网络游戏相关业务。但是,现在目前除了 DC 之外还没有家用主机具备完善的网络环境,所以首先应该像 PC 那样做好网络基础工作,再考虑开发适合的软件,就会比较轻松了。

●今年的 CHUN SOFT

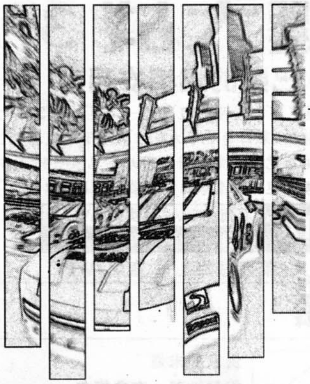
首先会发售"风来的西林 GB2 ~沙漠的魔城~",敬请期待。此外还会推出 1 款 GBA 的游戏,如果开发顺利的话还会推出 2 款 PS2 游戏,相信一定会使一直以来支持我们的玩家满意。



甩尾即车子横过来沿着弯道曲率滑行。DC/AC 版梦美第 3、43、63 首歌同由光吉猛修先生演绎。

●SEGA 的游戏像好酒，玩(喝)的时间越长，越香醇；任天堂的游戏像毒品，价格昂贵，一但拥有，无法自拔。又，KOF2K：玩 BUG 不玩技术；SF Ⅲ 3RD：SNK 倒闭的充要条件。(http://firekof.yeah.net　北京和平里 刘阳)/天："索尼的游戏像口香糖……"一句，删！

维●这款游戏不但让人毛骨悚然，而且让人感动！(当史地(？)夫对克蕾儿说 I LOVE YOU！时)/天语：维罗尼卡，I 服了 U！



DAYTONA USA 2001(二)

http://daytona.dricas.ne.jp/

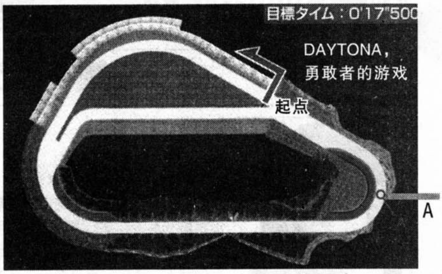
www.amusementvision.com

一切赛车游戏的终结者。
玩"梦美"，品"电软"。
中美日跨国对战捍卫铁杆威名。
"独角兽"是一把双刃剑。

梦美提高成绩的空间有限。每辆车的性能不同，再将轮胎调整考虑进去，则基本驾驶方法和各弯道过法是完全不相同的，手感迥异。因此，初入门者应优先使用顺手者习之。其中需要指出，独角兽虽然很不好开，但野马自有大优势。就以 777 赛道为例，在最后弯道处，别的车需要"甩尾"过弯，而 UNICORN 却只需将切入速度控制在 310，直接松油打轮即可。

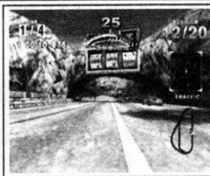
777 SPEEDWAY

●蝗虫：此车能在最后弯道以 280 脱出即告大胜。
●猎鹰：采用 HORNET 走法 OK，始终较安定。
●闪电：难点处必慎重，外侧切入时当心碰撞。
●麒麟：无须点刹，此车自动甩(外侧切入)。8 圈30 车天语均 17 秒 7，快 17 秒整，2 分 21(未练)。最软。





图例为黄蜂。本关唯一难点在于地图 A 处。过弯分解图如上。上左可知，距大弯稍远处即需点刹打轮(大打)了，切入点请大致记清，由此甩尾开始。上中，对于黄蜂来说，侧滑时油门可较快速地回复至"接近全开"状态，此过程中车头几乎垂直于弯道的切线，车体滑入赛道内侧，仔细把握车子的朝向，随时调整油门，不可上草地，否则全完。上右是赛车脱出态，在"上中"过程中车体可以完全操控的条件下，最后阶段即为"油门全开"，可见这时车子理应回到赛道外侧，于是弯道通过，但要注意脱出时一定不要碰壁。A 处：OUT→IN→OUT。脱出目标为 300KM。



"梦美"温馨回顾

街机梦美 1 代的小秘密不少。我们每期登一点。如图，777 赛道就是因为山岩上嵌有一个巨形 SLOT MACHINE。注意在家用游戏中，开到这儿之前按 A 键三次，轮盘会停止。土星版可。

祝贺"封神榜"栏目重出江湖！！欢迎各机种专业级玩家和休闲派新手来信要求提名！

我很喜欢彩京的《1945 Ⅱ》，我认为《1945 Ⅱ》是我见过的最出色的纵版街机射击类游戏。首先，它的画面细腻、朴实、层次感很强，各关 BOSS 设计的极有气势而且特点分明。其次，《1945 Ⅱ》的平衡度较好，第一版的难度适中，属于那种越打越上瘾、让人爱不释手的类型(好像吃羊肉串，吃了一串想两串，越吃越爱吃)。

我打这个游戏大约有一年的时间了，还没有吃透，有些着急了，所以想向你寻求帮助。这个游戏由于工作比较忙我练得不勤，现在可以用 Ki84 打到 2－4，168 万，震电也能翻版但分数不高(日版机 NORMAL 难度)，属于中等水平吧。第一版我有时可以做到不死命带四颗保险过关，最好成绩为 134 万多(第一版各关打法比较简单，理论上可以做到不放保险翻版，我试过但未成功)，可是到了第二版，狂扔保险不说，打得却毫无章法可言，尤其是前四关中的"飞艇"和"轨道车"两关完全凭即兴发挥。练第一版时还可以观察总结敌机子弹的规律，从而研究躲避的路线和方法，可是到了第二版，子弹多而密速度又惊人，根本没有时间观察，导致我的水平停滞不前。可能是我孤陋寡闻吧，我在北京还真没见过能打到 2－6 的，亲眼所见打的最好的是新世界的某人，见他最高也只是 2－5 关底 189 万多，而且他打第二版时也没有什么好方法，想偷偷学艺都不行(这个人不会就是天师你吧，如果你只能打 189 万那我可太失望了)。

电子邮件：our1945@263.net。

天语：作者刘源即将到澳州留学，为了避免遗憾，所有知情者请发邮件给他。1945 迷是一家人。

●太 8 成绩：13 小时 50 余分通关，全 16 只 GF 收集完毕。1 分钟解决仙人掌，1 分钟干掉欧米茄(其中前 30 秒是奥了出来砍了一剑且没砍到)欧米茄至死敢未出一招。3 分钟摆平最终魔女最终形态，但卡片已被我使用了几张。

附太 8 时间经过——Disc1，4:15/Disc2，4:00/Disc3，5:00/Disc4，0:40

注：玩太 8 时即使按暂停，时间也照常过。还有画面转黑时也需时间 5 秒钟，再有就是 PS 盖打开也算时间，即是说只要开始玩了，不管干什么都花时间甚至有的 CG 也花时间，所以光头不好，卡碟，都影响成绩，要想快必须注意。

●豆腐：本人通关三草皆不食，体力 Fine，时间稍长 8 分多，除了狗和部分植物外，其他地方均跑过去(狗和赤藤蔓被我扎死了之后才跑过去)。从游戏开头到结束未被任何东西攻击到。未废一滴血，雪白色豆腐通关。

天师，说句实话：豆腐这游戏很久以前我只挨三下，那时还没有豆腐攻略。我本来想全跑过去以后再写攻略，没想到后来不到一个月攻略就登出来了——真有点可惜(因为攻略的技术和我还有段距离)，要不然攻略应该是我写，但估计现在就是写出来也不会有人看了吧！太 8 成绩应该不会有人怀疑了(因为太 8 之魔已有 19 小时记录)我只比他快一些，大家能相信。至于豆腐，若有人有不明之处可信寄如下地址：吉林省长春市长春中医学院医学院分部(东民主大街 10 号)99 医疗 1 班辛小博，130061

email：biohazard.super3@Yeah.net



JSR●街头喷射小子在美、日等国获得多种奖项。是公认优秀之第一款具备动画风格的多边形游戏，引领时代潮流。DC 玩家不要放过它。

梦美●每天全球有 2 万 6 千人在网上玩 PSO，但现在最热的对战是 DAYTONA。由于速度感过高，DC 版有些朋友接受起来较困难，这是正常的。

报告●为强化战力，本刊"科普园地"将进一步完善体制，奉献精彩(含专业级硬件分析与专业级故障鉴定)。下期，就是 DC 的 A 版、B 版区别。

樱大战 3

~巴黎的燃情岁月~

让樱花迷们期待的超大作——樱大战 3 終于如期发售了，莱因费尽了力气才搞到限定版。不过打通一遍后觉得非常优秀。因此奋笔疾书将攻略奉献给樱花迷。注意樱 4 仍将在 DC 上推出！！

DC	厂商:SEGA	类型:AVG
	发售日:2001 年 3 月 22 日	

文/莱因总帅　　责编/WP

第一章: 角色介绍



迷人的赤色修女

爱莉卡・冯迪努

(エリカ・フォンティーヌ)

本作的女主角，爱莉卡作为蒙玛尔特鲁教堂的修女，对神的信仰不输给任何人。对工作非常热心，而且爱帮助别人。不过只是有些马虎，所以总出差错。此外她总带着机枪逛街，也给巴黎警察局带来的许多麻烦。



永远微笑的小姑娘

可可

(コクリコ)

出生于贝德纳姆的可可是马戏团的团员。她非常喜爱动物，能够轻松的驯服所有猛兽。性格开朗，而且永远带着爽朗的微笑，是个不知道憎恨的天真无邪的小姑娘。她所在的马戏团也在巴黎拥有极大的人气。



标准的大和女性

北大路 花火

花火是日本贵族北大路男爵家的大小姐，虽然生在日本，但 3 岁就移居法国，对日本的事没有什么印象。但她却精通书法与箭道。就像外表给人的感觉一样一样，花火是个非常稳重的女孩子，极有同情心，做事谨慎。最大的爱好就是读书。



贵族的末裔

格里希努・布鲁梅尔

(グリシーヌ・ブルーメール)

继承了诺曼底公爵的血统，巴黎名门贵族布鲁梅尔家的正统继承者。格里希努从小就受到正统贵族的思想熏陶。总有些高高在上的感觉。不过在战斗中她的勇气与力量几乎可以与队长大神相匹敌！

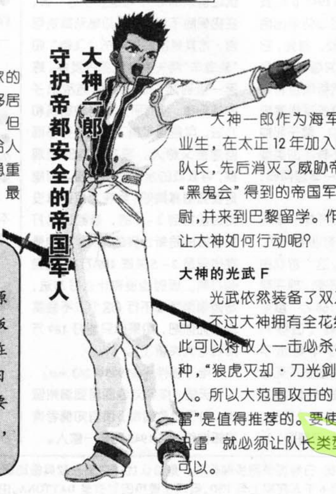


需要服刑一千年的巴黎大恶人？

洛贝利亚・卡尔里尼

(ロベリア・カルリーニ)

作为巴黎有史以来最大犯罪者的洛贝利亚，却拥有极大的灵力。被巴黎警方逮捕后，由巴黎华击团司令以减刑为条件说得。加入华击团后她能停止做坏事吗？



大神一郎

守护帝都安全的帝国军人

大神一郎作为海军士官学校的首席毕业生，在太正 12 年加入帝国华击团，并担任队长，先后消灭了威胁帝都的“黑之巢会”和“黑鬼会”得到的帝国军部的认同，晋升为中尉，并来到巴黎留学。作为本作的主角，你会让大神如何行动呢？

大神的光武 F

光武依然装备了双刀，所以只能近身攻击。不过大神拥有全花组最高的攻击力，因此可以将敌人一击必杀。在必杀技方面有两种，“狼虎灭却・刀光剣影”只能攻击一个敌人。所以大范围攻击的“狼虎灭却・疾风迅雷”是值得推荐的。要使用“狼虎灭却・疾风迅雷”就必须让队长类型转为攻击型之后才可以。

编辑本部特别报告

相信现在玩樱大战 3 的樱花迷们大部分都买了原版，不过有一个重大问题要指出。樱大战 3 不能在美版与欧版 DC(3020、3030)上靠引导盘引导执行！所以现在只有日版 DC 能运行原版樱 3(莱因因此又买了一台日版 DC…)而 D 版(有动画版与无动画版)都死机！因此要玩到樱大战 3 还真的不是一件容易的事。以上几句话，谨为即将购买 A 版、B 版和 D 版的玩家作参考之用。



巴黎华击团总司令
格兰·玛（グラン·マ）
表面上作为黑猫剧场的经理，实际上是巴黎华击团总司令。比谁都热爱着华击团。总是在背后默默的做着工作。



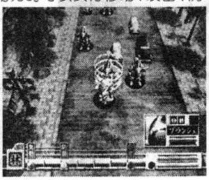
格兰·玛的秘书
梅尔·林岑（メル·レゾン）
梅尔作为格兰·玛司令的秘书，每天要处理许多文件。所以看起来很严肃，而事实上她是个非常开朗的女孩。



卖店的营业员
辛·卡普里斯（シー·カプリス）
辛是个快乐，充满好奇心的女孩。在『黑猫剧场』中还担当广告宣传工作，兴趣是做蛋糕。

第二章：战斗系统简述

本作中的战斗系统完全放弃了正统 SLG 的战棋方式，取而代之的是极其自由的 ARMS 战斗方式。换句话说就是类似 A·RPG 的战斗方式，行动力称为 ARMS，在有行动力时可以实行移动、攻击、防御、集气、回复、必杀等行动。本作中必杀技是不消耗 ARMS 的，只要 ARMS 够多就可以无限回复体力。这种战斗方式的好处是可以任意做你想做的事情，而不用局限于行动回合。下面就简单的介绍战斗中的几个要点。



协力攻击

协力攻击与前作相同，只要在攻击敌人时周围有自军机体，而敌机体也在友军机体攻击范围之内，就会随机发生协力攻击。攻击力会比普通攻击高 50％。不过发生条件中非常重要的一环就是必须对敌人进行三次以上的连续攻击才可以。



↑最关键的是协力攻击可以节省宝贵的行动力。

友情反击

友情反击是本作中新加入的系统，与协力攻击发生条件相同，在敌人攻击自军机体时由周围的友军随机发动，发动后敌人的攻击造成的伤害被减为 0。不过参加友情反击的自军机体如果采取了防御事态将被取消，因此还是有一些弊端的。



↑如果信赖度高的话，是经常会发生友情反击的。

队长命令

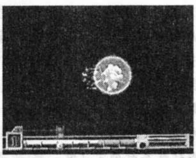


↑在 BOSS 战中推荐大家使用山作战，比较安全。

队长命令与前作相同。采取何种作战方式直接影响 ARMS 中各种行动的消耗量。风：气合、回复所需要的行动值少，没有了防御指令。林：各个方面没有变化。火：，气合所需要的行动值少，没有了回复指令。山：防御、回复需要行动值少，没有了气合指令。

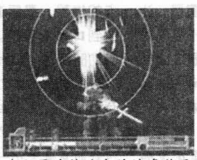
掩护指令

掩护指令（かぼう）也与前作一样，在战斗中大神可以掩护友军。将敌人的伤害减为 0，而且使被掩护的自军角色信赖度上升。不过只能依然使用 3 次，所以要注意要到关键时刻使用。其实掩护的最大作用还是提高队员的信赖，一定要好好利用这三次机会呀。



↑掩护是非常好使的指令，在 BOSS 战中大放异彩。

连续攻击

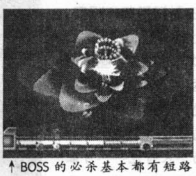


↑如果连续攻击的过多就无法执行其它行动了。

本作中只要有行动力就可以最大五次连续敌人。不过敌人如果没有被打倒，也会连续攻击己方。而且攻击力随次数成倍上升。比如只攻击一下伤害是 2、攻击两次伤害为 5 五次就是 40 左右。所以战斗时要多注意防御的运用。

必杀技

本作也与前作一样每个队员在气合 100 时，都可以使用必杀技。这种攻击比普通攻击威力大很多，而且有的必杀技还可以大范围回复机体体力，不过要注意敌人 BOSS 也有必杀技。而且还附带各种特殊效果，所以对付 BOSS 时要格外小心。



↑BOSS 的必杀基本都有短路特性。

合体必杀技



↑合体攻击最大的优势就是范围广大，可消灭大量敌人。

本系列中传统的最强技，攻击力与攻击范围无话可说，只要队员的信赖达到最高点时（攻＋8 防＋6 移＋2）。大神与该队员的气合都是 100 且相互临近时就可以发动，将局面逆转。但是如果敌人不多的话还是不使用合体技比较合算。

樱大战3 完全攻略

序章

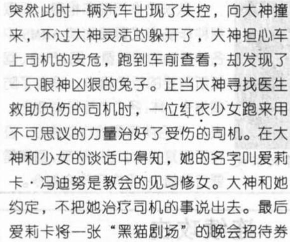
从谜之组织“黑之巢会”和“黑鬼会”手中两次将日本解救的帝国华击团队长——大神一郎，在太正**15**年告别帝都与花组，漂洋过海来到了法国的花之都——巴黎。开始了他的特别留学生活。但是他只单单是来留学的吗？现在还没有人能解答……

第一话　花之都巴黎

一阵雷雨过后，大神一郎踏上了异国之都——巴黎的土地。来到了日本大使馆门前正好看见了，日本驻法国武官——迫水典通。向迫水典通大使报告后，大使将欧洲博览会的门票给了大神，于是大神便前往会场观看展览。（注意：由于时间紧迫，篇幅有限，只能将正确的或对将来剧情发展有益的**LIPS**选择告诉玩家，而且主要追求对象是女主角爱莉卡。望诸位**FANS**见量。）**LIPS选择**：向迫水大使自我介绍——帝国海军中尉、大神一郎です。

来到了欧洲博览会会场，大神见到未来蒸汽汽车展览，很感兴趣便过去观看，突然此时一辆汽车出现了失控，向大神撞来，不过大神灵活的躲开了，大神担心车上司机的安危，跑到车前查看，却发现了一只眼神凶狠的兔子。正当大神寻找医生救助负伤的司机时，一位红衣少女跑来用不可思议的力量治好了受伤的司机。在大神和少女的谈话中得知，她的名字叫爱莉卡·冯迪努是教会的见习修女。大神和她约定，不把她治疗司机的事说出去。最后爱莉卡将一张“黑猫剧场”的晚会招待券给了大神，她说她是那里的舞蹈演员，让大神一定要去看。大神感觉爱莉卡虽然心地善良、活泼开朗不过做事马虎是一大缺点……。**LIPS选择**：汽车撞向大神——跳んで避ける（爱莉卡信赖**UP**）；爱莉卡问大神想知道什么——君のその力は（爱莉卡信赖大幅度**UP**）；日本人也马马虎虎吗——今日は切ってきたんだ（爱莉卡信赖



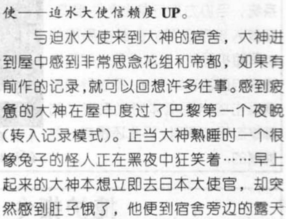


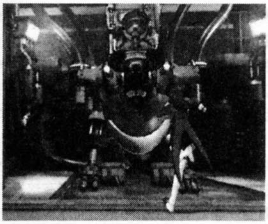
UP）。

参观完博览会，大神来到的日本大使馆，迫水大使让大神一起去参加欢迎会，而地点正是“黑猫剧院”在这里大神看到了爱莉卡的演出，虽然最后以失败告终，不过大家还是很满意。在欢迎会上大神见到了“黑猫剧院”的经理格兰·玛女士。格兰·玛还将剧场宣传员——辛、经理秘书——梅尔介绍给大神认识。而辛则让大神有时间一定要来卖店。之后爱莉卡问大家玩的是否开心，大神当然用最大的声音大喊——“很开心！”当然此举又赢得了爱莉卡的信赖。最后迫水大使让大神在30分时到**ロビ－**等他。之后就是25分的自由行动时间了。**LIPS选择**：黑猫剧场的感想——さすが巴黎の舞台ですね（格兰·玛信赖**UP**）；自己在帝都剧院是做——モギリをしていました（格兰·玛信赖**UP**）；叫好的声音大小——指针最高时确定（爱莉卡信赖**UP**）；迫水大使让大神**30**分时找他——はい、わかりました（迫水信赖**UP**）。

自由时间：本作的自由时间与前作相同，每到一个地方消耗5分的时间，所以在25分时要记得去**ロビ－**找迫水大使。基本行动路线是乐屋、厨房、买店、**バ－**、秘书室、**ロビ－**。**乐屋LIPS**：爱莉卡问大神她很奇怪吗——そんなことないよ（爱莉卡信赖**UP**）；爱莉卡问大神的个人情况——日本での仕事をえる（爱莉卡信赖**UP**）；大神最想做什么——世界が平和になりますように（爱莉卡信赖**UP**）；调查爱莉卡衣服——似合ってる思うよ（爱莉卡信赖**UP**）；力量**LIPS**中——指针最高时确定（爱莉卡信赖**UP**）。**厨房LIPS**：这里是一个时限LIPS，要求大神在限制时间内为爱莉卡配一道夜宵。由于选项是随机的，所以无法明确的登出，但基本上随便选择都可以得到爱莉卡的满意。**卖店一般选项**：ブロマイドを买 之后购买爱莉卡的相片（将来可以提高信赖）。**バ－LIPS**：大叔问大神喝不喝白兰地——男なら日本酒です（加恩信赖度**UP**）。**秘书室LIPS**：问梅尔干什么呢——どんな仕事をしてるの？**ロビ－**：见到迫水大使——迫水大使信赖度**UP**。

与迫水大使来到大神的宿舍，大神进到屋中感到非常思念花组和帝都，如果有前作的记录，就可以回想许多往事。感到疲惫的大神在屋中度过了巴黎第一个夜晚（转入记录模式）。正当大神熟睡时一个很像兔子的怪人正在黑夜中狂笑着……早上起来的大神本想立即去日本大使官，却突然感到肚子饿了，他便到宿舍旁边的露天餐馆吃早点，由于语言不通，服务生没有理会大神，正在为难的时候，爱莉卡来了，于是两个人一同进餐。不过粗心的爱莉卡将大神的咖啡喝了，她本想给大神再点一杯咖啡，却因脚下一滑将餐馆搞的乌烟瘴气。这时一个贵族小姐出现在大神面前。她的名字叫格里希努拥有诺曼底公爵的血统，是法国的名门贵族。格里希努在告戒了爱莉卡一番后就扬长而去了。爱莉卡原想





再要一份早餐，但看到服务生愤怒的面容，便拉起大神逃到了广场。**LIPS选择：**叫爱莉卡的声音大小——当指针在三分之二时确定（爱莉卡信赖UP）；爱莉卡问三角面包在日本叫什么——三日月（以后爱莉卡信赖会UP）；格里希努问大神来巴黎干什么——巴里の街わ守るためです（格里希努信赖UP）。

来到广场见到了辛，她说格兰玛的宠物猫——拿破仑丢了，大神当然决定帮她寻找了。自由时间（1小时）：由于这个自由时间可以在整个巴黎移动，所以行动顺序非常多，莱因只是推荐一些信赖增加幅度大的常所，玩家们可以自行安排自己所喜欢去的地方。到市场中见到了正在偷吃鱼的小猫，辛高兴的带走了它。然后到"黑猫剧场"见到了辛，此时只要选择**ブロマイドを**买就会让爱莉卡信赖UP。在教会见到了雷诺神父选择"**优しいんだね**"爱莉卡信赖UP。然后顺便去爱莉卡的部屋，这里可以大幅度提高信赖度。**调查模式与LIPS选择：**调查左边的画两回选择"羽根で女の子を包み込むように"爱莉卡信赖UP；调查床两次选择"俺もそう思うよ"（爱莉卡信赖UP）；右边祭坛一回选择时间经过后"俺と再会できことかな?"；右边日记本一回选择读日记本（爱莉卡信赖UP）。来到餐厅**レストラン**，见到了格里希努，选择"**さすが**艺术**の**都·巴里**ですね**"格里希努信赖UP之后去图书馆，再次见到了格里希努，这次什么都不选可以让格里希努信赖大幅度UP。顺便去大神的宿舍，爱莉卡见到大神屋里没有日本的踏踏米，很奇怪此时选择"**置で寝るには**免许**がいんだ**"虽然是骗爱莉卡不过她还是很高兴。

出了宿舍来到水边的桥，见到了爱莉卡，选择"俺も好きだよ"然后去**サーカス**，爱莉卡会教大神握手的方法此时选择力量最低时可以让爱莉卡的信赖大幅度的提高。当时间为15:00时会发生下雨的强制事件，自由时间终止。

由于突然天降大雨，大神和爱莉卡只好在**テルトル**广场避雨，生性活泼的爱莉卡见到大雨不禁伤感，将自己的身世讲述给大神。原来爱莉卡生来就有不可思议的力量，开始时周围的人都对她的力量表示赞叹，但是以后大家开始觉得爱莉卡是很可怕的女孩子。所以爱莉卡来到了教会做了修女。而大神则将帝国华击团的事讲给爱莉卡听使她重新认识了自己的能力可以守护和平。**LIPS选择：**大神先生对我的力量怎么想？——いや、素晴らしいとうよ。（爱莉卡信赖UP）。

雨停了，爱莉卡回教堂做祷告去了，而大神也来到了日本大使馆见迫水大使。大使因有会议要开，便让大神以大使代理的身份出席**ライク**伯爵夫人召开的舞会。大神在舞会中发现**ライラック**伯爵夫人原来就是"黑猫剧场"的经理格兰·玛。这此时一个贵族出现对大神进行侮辱，而此时格里希努出现将贵族痛叱一番。正当大神与格兰希努对话时，兔子怪人——**シゾ-**出现，而大神与格里希努都不是他的对手。**LIPS选择：**见到格里希努回想她的名字——グリシーヌ；大神对贵族的挑衅做出的反应——贵族につかみかかる；为什么不为了自己的尊严战斗——相手にするほどの奴じゃない（格里希努信赖UP）。

シゾ-偷袭格里希努，大神的攻击力量——指针最高时确定（格里希努信赖度大幅度UP）正在大神焦急时，爱莉卡突然说："这里有光武快跟我来！"，大神也没有时间发问直接随爱莉卡来到了"黑猫剧场"地下。此时迫水大使才将大神留学的真正目的告诉了他。原来由于帝国华击团的成功，使得欧洲各国决定效仿日本组织"欧洲都市防卫体系"而法国的首都则是此次试点的对象，所以新组建的巴黎华击团队长仍然由功勋无数的大神一郎来担任。此时大神将一些问题向总司令格兰·玛问清后，果断的下令"巴里华击团·花组、出击**せよ**！"（全员信赖UP）。

战斗指南：第一话的战斗就是熟悉系统的热身，第一战敌全灭就可以了，不过要在战场上击毁一辆汽车，这样可以在下一章得到信赖度。不过击毁汽车后要选择"**すまない、**气**をつけるよ**"。否则格里希努信赖DOWN。

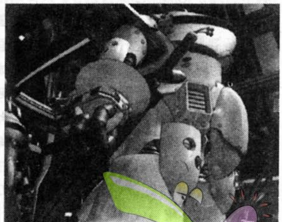
当敌人全部消灭后就会发生贵族出现辱骂**シゾ-**事件，这时选择"贵族**を**助**ける**"就会使全员信赖大幅度UP。至于BOSS基本上三个回合就可以搞定他仅有的1000HP，要注意的是让大神用掩护技保护爱莉卡，因为BOSS最初会用必杀技攻击爱莉卡她的防御力是现在所有人里最弱的。

第二话 可爱的训兽师

凯旋门的战斗结束后，第二天格兰·玛司令将票务员的衣服交给了大神，看来只要有剧场大神就是票务员。格兰·玛为大神解答了疑问之后，将一个最新便携式通信机**キネマトロン**交给大神（汉显BP机？！）说有紧急情况用它通知大神（玩家要有原装带液晶屏的记录卡才可以）。之后大神去浴室更衣。当出门后见到通信机反应。是格里希努叫大神立即去乐屋。到了乐屋格里希努将她决定登上舞台的决心告诉了大神。**LIPS选择：**格兰·玛问大神是否明白——わかりました（爱莉卡信赖UP）。

为了实验通信机，大神回到自己的宿舍。如果玩过2代的朋友应当知道通信机的使用方法，就像听收音机一样用旋钮调整频率直到收到信号。**LIPS选择：**ああ、わかったよ（辛、梅尔信赖UP）。

自由时间：大神作完了通信机的实验，来到了剧场，此时辛委托大神去买野菜。大神来到市场，老板说新鲜的野菜下午三点送到。大神又可以有55分种的自由活动时间了。来到乐屋可以进入与格里希努的调查模式，此时这里可以增加许多信赖。先调查她的头发两次（信赖度UP）然后调查口一次选择"情报收集だろ？"（信赖度



UP）再调查口一次选择"お客さん心にも响くよ。"（信赖度大幅度UP）调查衣服两次（注意是衣服！）选择"グリシーヌのほうがきれいだよ"（信赖度UP）。

来到了ロビー附近会自动遇到辛，她会将大神的同事多明戈与焦耳介绍给大神认识。从剧场出来后，大神去了教会，神父说可以去忏悔，如果大神在上一话战斗时击毁了汽车，则忏悔时可以选"この前の战いで车を坏したこと"（爱莉卡信赖UP）出来后见到神父责备爱莉卡打碎了教堂的花瓶。此时选"俺が许すよ"（爱莉卡信赖UP，神父信赖度DOWN）14：30分之后来到餐厅レストラン见格里希努在用午餐，大神在看菜谱时碰倒了她的咖啡，趁着格里希努出去的机会大神要将局面收拾利索。开始进入时限LIPS。时限LIPS选择：店主を呼ぶ——コーヒーを注文する——グリシーヌのとこへ行く。

完美的解决了餐厅的事件后大神来到了广场，见到了一个绿衣女子，接着就发生了爆炸。大神此时也受到了通信机的通信，让大神赶快去警察局。大神跑到警察局看见爱莉卡居然被捕了。原来爱莉卡在发生爆炸事件的现场带着机关枪闲逛被巡警作为犯罪嫌疑人抓来了。此时警官要求解释爱莉卡的身份，大神说爱莉卡是"シャノワールダンサー"（爱莉卡信赖UP）爱莉卡被释放后，大神来到市场，正好遇到爱莉卡在买花瓶。当她问大神买什么样的好时间选"同じ花ビンがいいよ"（爱莉卡信赖UP）。若是在14：40分来到水边的桥上会遇到爱莉卡，此时选择"二人でもう一度あやまろう"（爱莉卡信赖UP、雷诺神父信赖UP）。到15：00时大神来到市场给剧场订了野菜，突然一匹马惊了，大神本想制止这匹马，不料却适得其反。正在紧要关头，一个孩子非常轻松的制止了受惊的马。自我介绍后才知道原来这个小女孩叫可可，是贝德纳姆人，非常喜欢动物，现在是马戏团的训兽师。爱莉卡买完了花瓶就回教会去了。大神则帮可可买了许多食物。最后可可与一位和蔼的宝石商罗兰斯·罗兰一起吃了一个面包便回到马戏团去了。LIPS选择：马受惊了——马をとめる（爱莉卡信赖UP）；见到可可大神自我介绍——俺の名前は大神一郎；可可问大神是否喜欢动物——俺もできるといいな（可可信赖UP）；罗兰斯问大神与可可的关系——恋人なんです（可可信赖UP）。



大神背着买到的食物来到了郊外的马戏团，原来可可拿这些食物是喂马戏团的动物。正在谈话间，马戏团的团长出现了，说明天开始动物的食物要减半，否则就要杀死受伤的老虎，将虎皮卖钱。可可当然不同意，而此时大神挺身而出为可可说话，这是一个比较难的力量选择LIPS，必须将力量控制在最大与一般之间，才能让可可的信赖大幅度提高。团长气冲冲的走了。正在这时突然动物大乱，就在众人束手无策时，一个漂亮的女子出现了，只用一声大喝就让动物恢复正常，她还要求加入马戏团，团长当然高兴的同意。

回到剧场爱莉卡就会问大神是否去看马戏表演，当然选"わかたつよ、行こう"（爱莉卡信赖UP），之后大神与大家共近夜宵，顺便讨论是否去全员都去看马戏团的演出。在对话期间与辛与梅尔的对话多会让爱莉卡与格里希努的信赖的大幅度UP。说得格里希努的方法就是按照爱莉卡、辛、梅尔、爱莉卡、梅尔、格里希努、辛、格里希努的顺序对话。

讨论结束后，爱莉卡就会问大神是否去看表演当然选"わかたつよ、行こう"（爱莉卡信赖UP）。来到马戏团后见到可可，选择"コクリコに声をかける（可可信赖大幅度UP），表演开始后，爱莉卡还主动参加表演。最后大家都满意而归。然而，晚上又出现了一个可怕的怪人，并抢去了团长的宝石，看来新的阴谋又在酝酿中了。

记录完毕后，大家回到剧场，而今天也是格里希努首次亮相的日子。果然大受到好评。在客席上大神看见了宝石商罗兰斯，得知最近频繁出现了宝石盗窃事件，罗兰斯担心自己的宝石"红色少女之泪"能否安全。正在谈话时突然有报告说晚间发生了许多宝石抢夺事件。于是格兰·玛命令大神立即去调查。首先去乐屋，此时发生向格里希努祝贺事件。力量选择LIPS要注意力度保持在最大和一般之间，否则会有人的信赖度下降。在贵宾室中爱莉卡以为大神是宝石贼而向他攻击。此时大神当然要辩解LIPS选择"よける！"（爱莉卡信赖UP）在支配人室会见到格兰·玛此时回答"巴里の平和を守るためです"（格兰·玛信赖UP）。大神来到买店在这里会遇到一连串的LIPS，一定要抓住机会增加爱莉卡的信赖。LIPS选择：见到爱莉卡后她问是否有她的相片——もちろん持ってるよ（手中有爱莉卡照片的情况下信赖UP如果没有的话信赖DOWN）；商品个数在5个以上都会使爱莉卡的信赖度UP。

来到ロビー后见到了格里希努，此时的LIPS需要等待一定时间后选择"追いかける"（格里希努信赖UP）。在23：10前进入浴室会见到格里希努沐浴，此时选择"体が胜手にシャワー室に"之后，格里希努让大神帮助她调节水温，又是力量调节LIPS，注意控制指针在最大和一般之间才能让她信赖UP。此后去马戏团选择"きっと归つてくるよ"（可可信赖大幅度UP），然后就要去バー、花屋、墓地、在这些地方都可以见到被怪人夺去宝石的人。当时间到了23：30就会自动发生怪人ピトン出现事件。ピトン逃到马戏团里，可可受到了威胁。此时要在力量LIPS选项中用最大的力量让可可躲开。当怪人抓住可可后，大神不要作任何行动，等待时间结束（可可信赖度大幅度UP）。正在危机关头，可可放出强大的灵力将ピトン吓跑，但可可也因用力过大而昏倒。

大神将可可救回剧场治疗，格兰·玛打算让可可加入华击团，此时大神认为可可太小而反对"支配人の意见に反对です"（爱莉卡信赖UP）。这时大神得到怪人正在抢夺宝石的报告。而可可也醒了，她也要加入华击团"コクリコ、一绪に战おう。"（可可信赖大幅度UP）。之后就要选择作战方式，建议选择"敌の炮台をずべて破坏するぞ！"比较简单。最后出击命令当然是"巴黎华击团、出击せよ！"（全员信赖UP）。

战术指南：作战目的就是将3门炮消灭，炮台在地图的上方、左方、右方各一门，过关非常容易。当炮台破坏后就是BOSS战了，BOSS的耐久力1200，注意她的必杀技与普通技连续攻击，所以最初要援护自军机体使其必杀攻击落空。相信不出三个回合就可以KO她了。

第三话 美丽的海贼千金

大神在宿舍中分析巴黎华击团所欠缺的，最后他认为缺少团队配合，于是他组织队员们一起玩游戏，而可可还主动要与大神一起打球当然同意了（可可的迷你游戏），可是格里希努认为日本的民间游戏太幼稚而拒绝参加。大神认为格里希努对日本有偏见。愤怒的格里希努突然向大神提出了挑战。**此时的LIPS：**决斗を受け（格里希努信赖UP）。

大家来到了格里希努家的决斗场（沉船的桅杆上），战斗中格里希努出现破绽（LIPS：攻击）但大神怕格里希努受伤而犹豫了一下，被恢复平衡的格里希努打下了桅杆。既然决斗输了，大神就要做格里希努两天的佣人。还穿上了搞笑的衣服。管家塔利夫夫人问大神能不能作好工作，当然选择"粉骨碎身の觉悟顽张ります"，而刚刚离开大厅就看见摔倒的爱莉卡。**LIPS选择：**二人に服は似合（爱莉卡信赖UP）。

自由时间：先去东边的第二间房子，爱莉卡和可可正在准备换吊灯，进入时限LIPS选项。顺序是——右に动——**コクリコ急く——エリカは**——气合入——**コクリコ**先（爱莉卡、可可信赖大幅度UP），之后去决战见到可可爬上了桅杆，大神叫可可小心（力度选择指针在中间时确定），可可信赖UP。之后在来到大厂间看到了爱莉卡打碎的花瓶。**LIPS选择：**素直にあやまろべきた（爱莉卡信赖UP）。

这时去西边第二间客厅见到**ローラ**，然后大神回到大厂间遇到可可，她要玩捉迷藏，找到她后（可可藏在右下方的椅子中间），她带大神从**ローラ**那里要到了盘子。经过大厂间时，塔利夫夫人因为花瓶的事在责骂爱莉卡，而大神说花瓶是他不小心打碎的（俺は…）爱莉卡的信赖自然UP了，正在这时格里希努出现帮大神解了围。最后大神到了玄关把盘子给了塔利夫夫人。

之后塔利夫夫人让大神准备点心招待即将到来的客人。（**はい，わかりました**）既然准备点心就先去厨房，此时见到爱莉卡在准备点心。**LIPS选择：**不选让时间经过（爱莉卡UP）。

将点心的准备情况报告塔利夫夫人后，大神可以去休息了。于是大神来到中厅，见到正在日光浴的格里希努。她问大神穿裙子好不好意思。大神当然觉得不好意思了，当大神看到格里希努的国际象棋时，说它类似日本的将棋。于是两人开始下棋。**LIPS选择：**ちゅとう耻かしい（格里希努信赖UP）。

第二天，**リッシエ**伯爵来到格里希努家，大神去上茶，而**リッシエ**称大神为"一头佣人"大神当然很气愤，而爱莉卡与可可觉得那伯爵很奇怪，便在门口偷听。大神小心的告诉她们要注意。不料还是被**リッシエ**发现，而且他竟然要打可可。大神立即招架了**リッシエ**的攻击。**LIPS选择：**大神告诉可可要小心——指针比正常稍低时确定（可可信赖UP）；リッシエ打可可——コクリコ守（可可信赖UP）。

之后大神去西边最上面的房间叫格里希努。而格里希努说哪个人就是自己的婚约者，还说这是她的宿名。大神离开房间后在大厅减到了一个耳环，大神忙去找格里希努。此时格里希努正在洗澡，大神当然先出去，不料被大铁门打昏。大神醒来，见到了一个日本女孩，她叫做北大路花火，是日本北大路男爵的千金，花火三岁就到日本学习，从她口中了解了格里希努的一些身世。之后来到中厅见到格里希努后还她耳环。而格里希努也讲述了她的祖先与大海搏斗创业之艰难，还问大神是不是明白。完成了最后一天工作的大神、爱莉卡、可可向塔利夫夫人告别后就回去了。**LIPS选择：**听见格里希努在洗澡——部屋出；见到花火——俺のこと？（花火信赖UP）；在中厅听到关于格里希努祖先的事——指针在正常上面时确定（格里希努信赖UP）；离开格里希努家向塔利夫夫人告别——はい，またお世话になります。

自由时间：到剧场中见到了辛，她问她的衣服如何，大神当然说合适了。之后去教会进行忏悔，而爱莉卡也在里面，不过大神假装不知道是她，为她消除了困惑。这时再去格里希努家看到她很烦恼的样子，大神自然问她能不能与大神谈谈，格里希努谢绝了大神的好意独自走了。大神只好回到剧场。进门见到了可可，可可说她要上台表演让大神去**ステ－ジ**找她。买了相片后，大神去**ステ－ジ**找可可当然很高兴。在厨房里大神看见爱莉卡做的糕点，爱莉卡让大神品尝，大神只吃了一小口。到了支配人室，格兰玛让大神值班，不过因为工作了一天很疲惫，大神不一会就睡了。被梅尔叫醒后大神便会宿舍去了。**LIPS选择：**见到辛——己うなわよく似合ってるよ （辛信赖UP）；教会中忏悔时——神よ…许，（爱莉卡信赖UP）；格里希努家——俺の相谈よけい（格里希努信赖UP）；厨房中品尝食品张嘴大小——指针在正常以下（爱莉卡信赖UP）。



第二天在作战室开会格兰玛将最近离奇失踪的贵族相片给大家看，而其中竟然有昨天见到的**リッシエ**大神准确分析出，格里希努可能有危险，于是一行人来到格里希努家，此时大神果断的向**リッシエ**提出了决斗挑战，最终决斗以大神的胜出而告终。而**リッシエ**也现出原形，他果然是怪人。而格里希努认为大神在决斗时让着自己，不过最后还是承认了大神是真正的武士。于是准备解救被绑架贵族的作战。建议选择第二种作战"解除封印作战"。**LIPS选择：**大神想起贵族的名字是——リッシエ伯爵（爱莉卡、可可信赖UP）；在格里希努家见到リッシエ——决斗を申し入む（格里希努信赖UP）；决斗时最简单胜利法——横跳——最大力量攻击（格里希努信赖UP）。

战术指南：第一战就是要将地图上的六个封印解开，方法就是当封印转为蓝色时踩上去，如果紫色时踩就会损失大量HP。至于敌人方面非常的弱可以轻松搞定。门打开之后大神留下格里希努断后，他带领大家去下水道救人。此时怪人**レオン**出现想封印大门，而格里希努毅然托起了大铁门，在危急时大神赶来开始BOSS战。注意**レオン**攻击力很高，HP1400，必杀技是直线攻击，所以大家最好都分散开，如果之前大神与格里希努信赖非常高达到攻+8、防+6、移+2就可以使用合体必杀技重创**レオン**。相信大家三、四个回合就可以击败**レオン**。

——未完待续——



勇者斗恶龙Ⅲ

ENIX的招牌级超大作《勇者斗恶龙》的第三作也来到了GBC上，这下勇者迷们又要大大的欢喜一场了。现在就让我带领大家进入这充满神奇色彩的勇者的世界吧！

GBC	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2000.11.30	

文/TSG 责编/WP

最后的宝珠

◆流程:祠堂4(地图31)→祠堂7(地图42)→萨满欧萨城(地图43)→南之洞窟(地图44)→萨满欧萨城(夜晚)→绿草园(地图30)→幽灵船(地图?)→祠堂牢狱(地图45)→尼古罗工德火山(地图46)→尼古罗工德洞窟(地图47)→祠堂8(地图48)

先到祠堂**4**,然后进入中间那个旅人之门,这时会到达祠堂**7**,在左下走就可以到萨满欧萨城。进入城中并无法从正门进入,所以只能走右边的小门。进入之后和国王谈话,会被抓走,在地牢中发现真正的国王,于是就离开萨满欧萨城到下面的南之洞窟去。在地底下二楼找到拉之镜(**ラーのかがみ**)。然后回到萨满欧萨城,从右上方的小门进去,爬到右边塔的最上方后跳下来,到国王的房间,对着国王使用拉之镜。将变化成国王的魔物打倒之后可以得到变化之杖(**へんげのつえ**)。

将变化之杖拿到绿草园的老人处(进入绿草园后的右上方)可以换得船员的骨头(**ふなのりのほね**)。拿着船员的骨头在海上使用,会出现一个座标的讯息。这时按着座标去找幽灵船,找到之后上船,在**B2F**可以得到爱的回忆(**あいのおもいで**)。

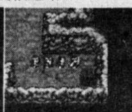
这时就坐着船到祠堂**5**的海角,一直走进去。在祠堂**6**的地方,会有海潮阻挡,这时就使用爱的回忆,便可以进入祠堂牢狱。在骸骨身边调查可以找到大地之剑(**ガイアのつるぎ**)。拿到尼古罗工德火山处使用,通往尼古罗工德洞窟的路就会出现。通过了尼古罗工德洞窟会发现祠堂**8**,进入之后和老人谈话可以得到银之珠(**シルバーオーブ**)。



←从这个门进去



←牢狱的这里有秘密通道。



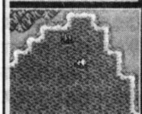
←从这里跳下去就是拉之镜啦!



←干掉它。



→和绿草园的老人换东西吧!



←这就是幽灵船啦!



→在这里使用爱的回忆



→大地之剑就是在这里。



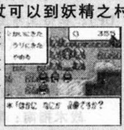
→将大地之剑丢进去!



→老人无条件给你珠子。

重点1:使用变化之杖可以到妖精之村买东西

使用变化之杖变成妖精的话，就可在妖精之村买东西，有很多不错的道具喔!



←使用变化之杖变成妖精买东西!

重点2:如何使用船员的骨头

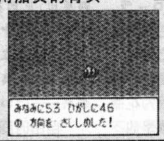
座标的标示法如下

东/右方(ひがし)

西/左方(にし)

南/下方(みなみ)

北/上方(きた)



重点3:尼古罗工德洞窟的宝物

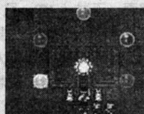
在尼古罗工德洞窟内可以得到闪电剑及刃之铠，别忘了四处找找喔。

←使用船员之骨就会有这样的讯息。

不死鸟复活

◆南极祠堂(地图49)

到南极祠堂，在六个台座上使用六个宝珠，不死鸟就会复活。这时就可以去打巴拉摩斯啦!



←不死鸟复活。

地上最后决战

◆巴拉摩斯城(地图51)

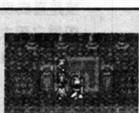
在地下一楼可以找到巴拉摩斯，小心巴拉摩斯会进行两次攻击，最好的方法就是使用我方防御加强及攻击力加强的魔法，然后一边补血一边攻击。这是比较有胜算的打法，打倒巴拉摩斯之后就可以回到阿里阿罕城。



←这就是巴拉摩斯!

龙女王之城(地图50)

到了龙之女王城，找龙之女王可以得到光珠一颗。



←和龙女王谈话可得光珠一颗。

地洞(巴拉摩斯城旁)

坐着不死鸟来到巴拉摩斯城旁，发现旁边有一个祠堂，进去之后是一个大洞，跳进去就是地底世界啦!



←这个就是通往地底的洞窟。

地下攻略流程

出发点(地图①):到了地底二话不说,坐不可以出发了。

勇者洞窟(地图③)

在洞窟的最底层可以得到勇者之盾(记住这个洞中不能使用魔法)。

破坏洞窟(地图⑤)

这个洞窟中有破坏剑及地狱铠甲,想要的人可以进去拿。

梅尔基多(地图⑧)

这个村庄中可以听到云雨之杖的消息,整理好装备之后,就到下方的妖精祠堂去。

利姆鲁达鲁镇(地图 12)

这里可以得知父亲的消息,并可以在宿屋右下方的房间内找到一个宝箱,里面有父亲留下来的生命之戒。

玛依拉之村(地图 11)

接着到玛依拉之村,将奥里哈尔钢卖给二楼的道具屋,然后出村子再进来,就可以在相同的店用三万多元买到王者之剑。而根据情报,就可在树后调查得到妖精之笛(**ようせいのふえ**)。



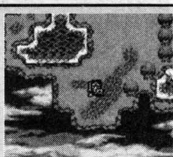
←这里找到妖精之笛。

→把东西卖给她吧!



隐藏迷宫

最后,在龙女王之城有一个隐藏的迷宫,只要游戏过关后,得到洛特(**ロト**)的称号,走到龙女王城上方的阳光照射处,就可以进入隐藏迷宫。到了最后会和神龙对决,在一定的回合数内打倒它的话就可以许一个愿望,愿望总共有三个,想要许愿的人就加油罗!



↑这就是隐藏的迷宫。

神圣祠堂(地图 14)

带着"太阳之石,雨云之杖,圣之护符"来到这里,和神父说话,就可以换得"七彩水滴"。



←在这里可以换七彩水滴。

魔王城

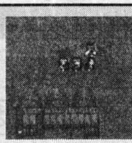
◆流程:利姆鲁达鲁镇左方→魔王城→打倒六个石像→打倒三个部下→索玛对决

带着彩虹水滴来到利姆鲁达鲁镇左方的凸出部,使用彩虹水滴,就会出现一座桥。这时就可以进入魔王城。

进入魔王城后,1F 中央有六个石像会挡路,打倒之后,在和魔王对决之前须要再打倒三个魔王的看门狗,最后才是和魔王对决。

加莱之家(地图⑨)

在这个家中外面的右上方有一个地道,进去之后会看到一个空宝箱,调查宝箱旁边可以得到银之竖琴(使用就会召来怪物)。



←这个下面就有银竖琴。

多姆多拉镇(地图⑥)

在牧场的草中可以调查到"奥里哈尔钢(オリハルコン)",这是制作王者之剑的材料。



←这里可以找到奥里哈尔钢。

妖精祠堂(地图⑦)

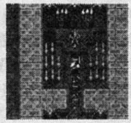
这里可以得到"云雨之杖(あまぐものつえ)"。



→和她说话可以得到云雨之杖。

光之塔(地图⑩)

到了光之塔,在塔 4F 可以得到光之铠,然后再到 3F 来到塔后面有旋转地板的地方,往下跳到 1F,然后再从那里慢慢地走到 5F,就会看到一个石像,在石像前面使用妖精之笛,妖精的封印就会解开,这时可以得到"圣之护符"。



↑对她使用妖精之笛!

拉达多姆(地图②)

◆流程:拉达多姆城内二楼→拉达多姆城顶

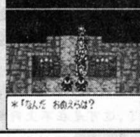
来到拉达多姆城,可以得知太阳之石及虹之桥的消息。从厨房下方的隐藏房间上去可以得到太阳石。和城顶的牧师说话可以得到妖精地图。另外,城中也可以得到王者之剑,光之铠及勇者之盾的消息。

→从这里进去往上走,可以得到太阳之石。





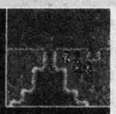
←和这个人说话可以得到妖精地图。



←这里有一个小徽章。

重点:魔王的打法(如下图)

首先使用光珠将魔王的黑暗外衣除去。再来增强自己的攻击力,一边补血一边攻击,切记,魔王会使用使所有魔法效力消失的魔法,这时就要重新再施一次法使我方的能力增强。打倒大魔王后,回到拉达多姆城和国王说话就可过关。



↑在这里使用彩虹水滴。



↓耶!干掉罗!

↑在这里可以找到往下的楼梯。





↑这里可以看到父亲和魔王的手下在战斗



↑石像会攻击你



DC 梦幻之星网络版 HP = 9

能够攻击范围内敌人的“PB 攻击”：使用方式非常简单，只要在“**PB** 全满”后，在“攻击命中时按着 **R** 键”就行了。无论是先按或后按都行，只要是命中敌人时按着就行了。而能命中敌人的范围 = **PB** 发动的范围，并可进行连续攻击（不过很难……，按不好会变成发动 **PB**……），且不管什么武器（大概吧……），包括空手都适用。

其它一些技巧：红色的史莱姆虽然会掉出较好的道具，而且也能够让史莱姆增殖，但最好还是只增殖到 **4** 只。可是，如果留下一只史莱姆并回到城市，之后再回到原本出现史莱姆的地方的话，增殖最大限 **4** 只将会“重算”喔。也就是说，用这个方法就能够让史莱姆无限繁殖了（但是有点麻烦……）。

坑道里面会放飞弹的敌人“**ギヤラゾン**”，对某些角色或玩家而言很难缠吧，但有一个轻松解决它的方法喔。很简单，只要绕着它一直跑的话，它就会被自己的飞弹炸死了……。

洞窟中会放雷射的龙“**ナノドラゴン**”，是一个敌我不分的可怕敌人。若让他把同伴杀死后，他就会吸收被打倒同伴的能量而越来越大喔。不过他并不会变得容易掉出好道具，或经验值较多，纯粹只是“变大”而已……

在线上游玩的时候，将 **DC** 手柄插上 **B** 槽后，先按住 **L**、**R** 键再按方向键的“上”。然后画面就会变成在同一个探索区域（**エリア**）中某位同伴眼前的景象！但双方若位于不同区域时就无法使用，请注意。

ONLINE 模式限定：在同伴发动“**PB** 攻击”时，其他人可以透过“按 **Y** 键”来送 **PB** 能源给发动者，至于按键时机是‘从魔法阵出现到特效实体化’这段时间内。而发动后 **PB** 能源重新分配的数值会根据角色间的等级差以及玩家按 **Y** 键的时间差而有所变化。

（**WP**：这款游戏一直都受到莱茵的好评，而且据其自称已经练到 **39** 级了，这可是在不上网的情况下练成的哦！）

DC 雷特纳赛车 USA2001 HP = 7

4 台隐藏车出现：和大家猜想的一样，**DC** 版雷特那果然也有隐藏车。全部共有多少台目前还不清楚但是我们已经找到 4 台隐藏车，在此先为大家献上！若玩家还找到其它隐藏车的话也请来信告之！

secret car # 3Rule of Nines
性能：
过弯 60
加速 80
极速 65
出现条件：网路对战获得 1 胜

secret car # 2Unicorn
性能：
过弯 35
加速 90
极速 90
出现条件：全破冠军模式

secret car # 4Javelin
性能：
过弯 **20**
加速 **100**
极速 **100**
出现条件：总游玩时间超过 **100** 个小时

secret car # Red Cat
性能：
过弯 **50**
加速 **85**
极速 **85**
出现条件：玩 **Single Race**，将所有镜反路线规定圈数的记录更新

（**WP**：这个游戏是天师最喜欢的，每天都能听见他在念叨一些游戏中的技巧，可是我 WP 还是喜欢玩 GT，尤其是 GT3！）

PS2 鬼武者 HP = 6

隐藏要素大公开：最近可说是最受瞩目的大作就只有《鬼武者》了。现在就把 **20** 颗萤石的详细所在位置及一些其它的隐藏要素公布给大家！此外可能有很多人不知道金城武的熊猫装头罩也是可以摘下的。具体方法为游戏中按下 **L2** 键就可切换。

隐藏要素	出现条件
追加“容易模式”	**GAMEOVER4** 次之后即会出现
追加“鬼魂模式”	收齐 **20** 颗萤石并破关
熊猫装的左马介	以“若武者”评价全破
追加特典影像	以“若武者”评价全破
追加“最强模式”	全破“鬼魂模式”
蝙蝠装的枫	以“鬼武者”评价全破

全 20 颗“萤石”入手场所一览：

序号	入手场所
1	地下寺院・入口通路向右走的地上（拿到青龙之书的对面地板上）
2	南天・打倒魔王“**オズリック**”的地方旁边通道中，在三个壶的下面
3	天守阁 1 楼・往二楼楼梯附近，宝箱旁边的烛台地板上
4	天守阁 2 楼・往三楼楼梯附近，宝箱旁边的石堆
5	天守阁・得到“青龙之书二卷”时的对面桌上
6	天守阁地下・刀足轻培养室的通道尽头（青丸之键对面地上）
7	天守阁地下・有着兵士尸体的房间的门附近（有点像棺材的地方）
8	西天・使用赤丸之键开门后，第一个转角处的地面上
9	西天・有“银之割符”的房间里面（观音像附近）
10	西天・得到“反鬼之小太刀”的房间下方楼梯旁（操纵枫时才可以拿）
11	西天・手推车的下面（用刀砍断绳子让推车滑下）
12	西天・紫电 Lv3 的门附近（拿火绳枪的房间外面）
13	东天・三重之塔的屋顶
14	东天・汐见橹的码头（左马介要搭船的地方）
15	东天・在有东天之像的房间中（操纵枫时才可以拿）

序号	入手场所
16	东天·桥上橹盘所记录点旁,沿梯子上去的房间里面(操纵枫时才可以拿)
17	东天·在拿"镝矢"的下方房间中(操纵枫时才可以拿)
18	魔空空间第八层宝箱
19	魔空空间第十层宝箱
20	魔空空间第十七层宝箱

(WP:在PS已成末路贵族的时候,CAPCOM明智的将这款游戏改在PS2上发售,并取得了不俗的销量!但这种"明智"之举却让WP这样的可怜人没机会在第一时间内玩到它了,好惨啊!)

PS 永恒传说 HP=6

无限金钱:

步骤:1、先在**バンエルティア**号中设置一间贩卖室

2、准备**テイフボトル、ルーンボトル、レモングミ、パイングミ**各15个,**パナシーアボドル、ホーリィボトル、ミラクルグミ、ミックスグミアップルグミ、オレンジグミ**各14个(如果满15个要先卖掉1个)。

3、在自动贩卖机的5个地方输入以上道具的需要量为"满**タン**"(支出为6600)。在付钱之前,将以上所有的道具全部卖掉。此时使用**ルーンボトル**将15个**ミラクルグミ**都变换成**エリクシール**并卖掉(收入为195870)。

4、付钱。让道具变全满。

重覆以上1~4之步骤每次约可净赚180000**ガルド**喔!

DC 机甲之翼2 HP=8

出现模式	要素内容	出现条件
GALLERY	使用角色的脸谱图像增加	ARCADE一直过到第2关以上或全破1次(可接关)
GALLERY	事件图像增加	ARCADE使用所有脸谱图像都收齐的角色过2关以上(不接关)
SCORE ATTACK	追加关卡	ARCADE过4关以上(不接关)
ARCADE&	隐藏机体和角色	ARCADE无接关破关
SCORE ATTACK	显示累积分数	
ARCADE	"角色事件OFF"选项出现	ARCADE破关时,破关角色已经收齐所有脸谱而且隐藏机体跟隐藏OPTION,"角色事件OFF"也已出现
OPTION	多角色模式设定出现	看过所有角色的所有结局or得分累积超过3垓
OPTION	角色图像追加1张	累积得分超过1垓
GALLERY	结局后日谈×5张 角色选择图像×5张 泳装图像×5张 OP图像×5张 设定资料集×23张	累积得分超过6000京(以后每500京追加1张)
GALLERY	ALLARY中的图像照顺序表示 1得到所有坏结局图像 2得到所有好结局图像 3得到カート的所有脸谱图像 4得到ロミ的所有脸谱图像 5得到リミ的所有脸谱图像 6得到チェリィ的所有脸谱图像 7得到ラルゴ的所有脸谱图像	累积得分超过6000京(以后每500京追加一个项目)&GALLERY图像全部收齐或ARCADE破关时看过对应的结局(限定1和2)

PS 风雨来记 HP=7

出现隐藏女性角色:只要与隐藏的女主角——由美能达到普通以上的结局,就能够玩花牌游戏。在花牌游戏中只要能打倒树、冬与夏、由美、玉惠的话,钱溜就会登场。只要再打倒钱溜,就会出现《久远之绊》的8名女性角色。对玩家来说真是个天大的好消息。

全破后的小机能:除了能见到旅行中所拍的照片以及所写的报导之外,还会增加能够听游戏中音乐的新机能。

(WP:这款游戏给人感觉上有些像《心跳回忆》,但在游戏的质量上却感觉相差甚远了……)

N64 玛莉奥派对3 HP=6

公布3个隐藏迷你游戏出现方法:

(1)**ぐるぐるタイムアタツク**:只要让4人用、1对3、2对2、**デュアル、バトル、アイテム**等迷你游戏全部出现的话,这个迷你游戏就会出现。

(2)**スターダストバトル**:不管是使用哪个角色,只要能通过"故事模式"的第7关就能够玩到这个迷你游戏。

(3)3**ぷんドツタンパズル**:只要在赌场中获得1000个以上的金币,就能够进行这个迷你游戏,是个相当需要运气的游戏。

(WP:喔噢,演出开始了!)

DC 冠军格斗摔角 HP = 8

摔角手编辑模式隐藏要素大公开：在此公开可以在摔角手编辑模式中使用所有的编辑零件以及使用究极角色"ULTI MAN"架势的隐藏指令。

(1)所有角色编辑零件出现法

只要在标题画面输入：←、↓、↑、↓、→、↓、A、↓、B、↓

(2)FIGHTER TYPE 的 ULTIMAN 出现法

同样在标题画面输入：B、↓、A、↓、→、↓、↑、↓、←、↓

PS2 王牌飞行员 2 HP = 9

发现 2 架隐藏机体：

(1)牧场物语巨无霸客机(牧场ジャンボ)：在民间路线的工作以 JET 来进行游戏，只要通过最后的飞行任务，就能够获得机身上涂装有"牧场物语"图案的牧场巨无霸客机。

(2) XB－70：在军事路线的工作同样以 JET 来进行游戏，只要通过最终的飞行任务，就能够获得别称"斗天使(バルキリー)"的美国最高速侦察机"XB－70"。

PS 三国志Ⅶ HP = 7

意想不到的隐藏武将：本作的隐藏武将之前曾经介绍过 30 位，这些隐藏武将都是属于 PS2 版本。而买了 PS 版本的玩家现在也有福了，光荣宣布 PS 版本的《三国志Ⅶ》将适用 PS2 版本的这 30 位隐藏武将，而且还额外拥有 8 位全新的隐藏武将(共计 38 人)，不过这 8 位纯粹是恶搞性质，实在让人啼笑皆非！做法和之前介绍一样，在登录新规武将时输入特定的武将名就行了。在此，有个重点要注意！在输入名字时要注意姓和名（以空白区分）。在输入名字的地方一共有四个空格，前两格要输入"姓"，后两格要输入"名"。例如："落增"＝范一增一，"卑弥呼"＝卑一弥呼。以下的姓名列表中，我们会详细的把每个姓名的"姓"与"名"刻意的分开半格，以方便读者来判别。

姓名	战斗	知力	政治	魅力	性别	类型	拥有特技
土方 岁三	78	82	92	91	男	军师	谍报、反计、收拾、侦查、无双、突击、一骑、强行、修复、煽动等 14 种
新 世纪	21	21	21	21	女	政治	发明、调教、天文、鬼谋、圣痕、医术、占卜、评价、富豪
猪 八戒	99	9	9	59	男	战斗	应射、无双、突击、一骑、强行、火矢、乱射、骂声、穴攻、鬼谋等 11 种
アンジェ	29	77	63	98	女	魅力	发明、商才、强行、虚报、天文、鼓舞、圣痕、占卜、富豪
决战 二	91	81	91	91	男	万能	发明、应射、收拾、无双、突击、一骑、强行、修复、水军、火矢等 16 种
决 战	90	80	90	90	男	万能	一骑
烧肉 定食	50	1	84	50	男	平凡	调教、商才、无双、强行、水军、火矢、水攻
一骑 当千	100	80	1	99	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、锻炼

PS 冠军格斗摔角 HP = 8

输入隐藏名字让隐藏摔角手出现：在主选单中选择摔角手编辑模式，并编辑新的摔角手。这个时候只要在"FIRST NAME"与"HOME"的项目中输入特定的文字，就会出现对应的摔角手。因为其他项目不会有任何影响，所以可以反覆进行来让所有的摔角手出现。而同时输入对应的 FIRST NAME 与 HOME 的话，也能够一次让二名选手同时出现。

输入位置	输入文字	出现的角色
FIRST NAME	microphone	Bruce Buffer
	Big John	John McCarthy
	Smile	CARD GIRL
	Chop	KARATE FIGHTER
	Kung－Fu	Kung－Fu FIGHTER
	Punch	FERRSTYLE BOXER
	mask	Pro－Wrestler
HOME	OCTAGON	ULTI MAN
	CIRCLE	SUMO WRESTLER
	STREET	STREET FIGHTER
	MAT	AMATEUR WRESTLER

(WP：近日编辑部里又开始流行很久以前的街机游戏《赤壁之战》，看见张飞后 WP 也很想拿 S·P 来试试"花坐"！哈哈……)

GBC 游戏王 4 HP = 9

双六的卡片：只需在密码输入处输入 17232574 即可。这样一来在每局战斗结束后，便会额外地从双六处获得卡片。而且都是些魔法卡和效果卡，且三个版本都适用。

升级密码：密码是 44220672。虽说此密码在游戏后期会得到，但提前输入也不是什么坏事。此密码作用是可以多使用一些卡片，如神月卡。

游戏的最终奥义：当收集齐 17～21 号卡片，即被封印的左手、右手、左足、右足和被封印的魔法师之后，把它们都带在身上，当战斗时它们五张牌同时出现在手中时，大魔神便会出现！它会以无限的攻击力攻击对方，使对手的 LP 瞬间变成 0！（注：这条迷技仅限于游戏篇。）

黑龙江 柯鑫

(WP：因为最近一下子的就被天师给扣上了 KONAMI 迷和 NAMCO 迷的帽子，所以只能为 KONAMI 来大大的宣传一下这个游戏了！)

PS 天诛 2(日版) HP = 8

龙丸篇发动"神模式"：方法是在龙丸篇的最后一关"焰口鬼"游戏时，到达最南端中央的小船。到达之后，以倒着走的方式向船尾前进，如果成功吊在船尾上的话便会发动"神模式"！在"神模式"状态中虽然被砍一次体力会下降 5，但攻击力却高达 100，几乎对所有敌人都能形成一击必杀，十分的爽快！

闯关族的家

随你发泄悲喜怒骂！
任你倾诉酸甜苦辣！



→游戏就是要大家一起玩的，当你一个人玩而感到枯燥的时候，不妨叫上你的家人一起参与，或许你失去已久的快乐与感动就会在那一时刻归来。

风林：

信收到，观10遍后，先是发呆，接着狠抽自己两巴掌，然后张开大嘴，发出八神的狂笑，最后倒地不起（休克）。醒来时，发现自己没有做梦，手中拿着信不停颤抖，忍不住又狂笑起来（有病?）。当我沉浸在成功中时，第一想到的就是和我一起奋战的“战士”们，于是立即联络，上网、打传呼、打电话，不一会儿人齐了。我双手捧着这封信（珍贵），慢慢走到大厅。读完这封信，有些人笑了，有些人哭了（决不夸张）。笑是因为我们成功了，终于发表了；哭是因为长期的努力没有白费，《电软》还想着我们。这时我慢慢站起来说：“革命尚未成功，同志仍须努力。”大家的眼中都充满希望，各自暗下决心，准备再向贵刊“进攻”。贵刊希望写出与我一同写稿的人之姓名，想在“家”中表扬他们，在此我们向贵刊表示衷心的感谢，但他们是这样说的：“这封信已经充分唤起我们心中的希望了，在以后的日子里我们会不断向贵刊进攻，直到一天登出我们自己写的文章，这次的文章我们只不过出了一小部分力，没资格登出大名，如果真想表扬我们，就叫我们‘傻子’吧”。那篇文章大体是由王泽华和张颉两人写的，而“傻子们”把自己的经典话语加进去，可以说是一篇不折不扣的“大集合”，也请你尊重大家的意见，叫他们“傻子们”吧！而我这个“新人”也不会败给他们，一样会努力下去的，直到永远！（若贵刊遭到狂言的攻击，请一定不要来扁我！一定…）正如风林所说的“闯关族的家”是玩友的“家”，我们会一直支持下去，把“家”办得更好。

——北京　王泽华　张颉

以上两位是本期《傻子日记》的作者，他们对游戏的执着与热爱令风林感动十分。还有那些“协力”作者，尽管你们愿意默默无闻，不过风林还是要向你们表示感谢！也期待着你们最新的稿件！

——风林

相亲相爱
——“闯关族的家”之歌

我喜欢一回“家”，就有画廊的彩火在等待；
我喜欢看到“家”，就发现龙哥微笑的脸庞；
我喜欢一工作，就为了“家”人游戏理想打拼；
我喜欢一“家”人，心朝着同个游戏方向眺望，喔……
我喜欢过关时，就马上和天师一起分享；
我喜欢受伤时，就想起风林温暖的话语；
我喜欢生气时，就想起WP永远包容多么伟大；
我喜欢旅行时，为莱因把美好游戏带回“家”。
因为我们是一“家”人，相亲相爱的一家人；
有游戏才能相聚，用心玩才会珍惜。
何必因世嘉、索尼你争我夺。
因为我们是一“家”人，相亲相爱的一家人；
有福就该同享，有难必然同当，
用相知相爱换地久天长。

——福建　叶思敏

闯关族的家



“说你酷2”“6月23日”确定！！极度期待中！

为了天下闯关族，风林再累不叫苦

——风林日记——

3月1日：风林刚发的工资被SPIKE抢走买了N64的“星际火狐”大套装。

3月8日：读者来信祝风林三八妇女节快乐，风林莫明，随后毫不犹豫的将信吃掉毁灭“证据”。

3月12日：SPIKE准备买新DC来乞求风林以资金支持，随被风林以口水喷跑。

3月20日：风林被骗到海南，洗了一周的日光浴，而成为小黑哥（SPIKE称之）。

3月28日：天师与莱因以自称任天堂迷的身份抢先购买了任天堂的划时代掌机GBA，令风林眼红。而旁边的SPIKE已经因嫉妒过度而休克中，不省人事……

3月29日：一年一度的风林出生纪念，但是喜悦之情被莱因庆祝“机战外传”的呼声而冲散，归家搬盘！

4月1日：风林小心翼翼来加班，对同事任何的话语皆不信。结果别人下馆子，风林吃泡面。

4月6日：终于将早已买下而一直未打的“维罗尼卡完全版”打穿，感觉被骗，想于《批评》上进行点评发泄，彩火告之，已有投稿，被否，郁闷之余，再度回家搬盘！

4月15日：风林家中D盘有了新突破，DC游戏200种达成，被编辑部正版派誉为不思进取。风林被惩罚街头烤肉200，忽灵机一动告之口蹄疫泛滥，从此无人响应……（下期续）



（注：以上风林日记从3月记起，今后每月一记）

闯关族的家

傻子日记

傻子日记Ⅱ

快乐、甜蜜、痛苦、感伤、激动、泪流、颠抖等等，不曾忘……

～记载着游戏迷的辛酸与快乐……

撰文：王泽华、张颉以及傻子们

89.4.4

闻听世上出了种在TV上玩的东东，“任天堂”三字深刻心中，一星期没睡好。(兴奋过度)

89.6.1

做了二月的“好小子”，在儿童节用一双闪着星光的大眼睛望着爸爸，于是FC到手！(牛！)

89.9.1

上学了，几个月的“弹珠台”让我看黑板的字就像一个个方块。我想的是如何让方块全消，结果却是愈来愈多。

90.1.1

“新年快乐”，压岁钱滚滚而来，但全部流向父母的包包！我再次使出那招——一双星光的眼睛，但全部miss，我只好宣告败北。

90.2.20

开学了，同学们谈论的是“魂斗罗”，我有种失落的感觉。(慌了！)

91.2.20

开学了，他们说“不到长城非好汉，不玩冒险岛是笨蛋”，我再次被孤立。(茫然)

92.2.20

开学了，教室里回荡的是“热血”，我被永远地抛在后面。(绝望)

93.7.1

砸锅卖铁，花了小一千银子把MD请回家，我叫它“黑一BOX”。

93.9.1

我成名了，无数双羡慕的眼光看着我。哈……天下之大，唯我独尊。

93.10.4

一无名小卒前来拜访，声称仰慕久已，望与我结拜，曰“同意”，之后无数的冰棍从天而降。(爽)

93.11.10

无名小卒用无敌的冰棍诱惑我，于是我被击败，MD借出。

93.12.10

可怕的一天来了，MD被毁，原因不详，于是我和他成为宿敌。

93.12.30

无聊的元旦，没有MD的日子真难过。没法子，一百多铁修也罢！(那无名小卒，他母亲的！)

94.6.10

伴着“魔强统一战”，我们的“最终之战”开始了，由于“战斗”中使用“秘技”，所以考的不错。

94.9.1

进入了初中，要努力“升级”，MD被冷落，但又一“神器”出现——Game Boy！闻



听它小巧可爱，形如砖头。于是心中欲火再次点燃。

95.1.3

GB入手，喜出望外，玩了一天的“玛莉”，穿了！但老师却过来把它收了，因为正在上课。

95.3.20

第一次步入“币厅”，为之一震，哇赛！决定买“街机”。(最终幻想)

96.4.1

我说买了台“街机”，结果被众人超必干掉，从此吸取教训：愚人节切不可撒谎骗人。

97.10.1

朋友家的SS，让我大开眼界，有种想干掉他再抢走SS的冲动！但良心过不去。(其实是我打不过他)

——未完待续

我不是索尼派也不是世嘉派的，可能是因为我什么主机都没有的缘故吧。说实话，在每一期的《电软》里面我都看见了不少两派斗争的言论，起初我认为是争着玩，可后来发现这两派人斗真格的，也许除了暴力以外什么手段都用上了吧。我就觉得，这样争来争去挺不值的，所谓“青菜、萝卜各有所爱”，又所谓“求同存异”，大家自己玩自己的，有共同兴趣就一起讨论讨论，没有的就谁也别说谁不好，毕竟不是每个人的兴趣都相投。我也知道最近世嘉转型，DC停产的消息，我想那些世嘉迷一定伤心欲绝，不过以后或许会少些纷争了吧。

——重庆　郑雅

(说的有道理，今后世嘉的好游戏将可以出现在其他主机上，对于广大玩家来说实在是好消息。世嘉可以利用XBOX、NGC以及PS2等性能强劲的主机来任意发挥自己的制作功力，从世嘉的角度来讲，利大于弊。)

《电软》去年动静挺大的，又新办了《批评》和《菜鸟通》，这种逐渐专门志化的做法让我觉得挺高兴的。《批评》问世让我眼前一亮，这正是我所想看到的一本纯粹关于游戏文化、游戏评论，让玩家们自由自在交换各自感觉的杂志，无疑是我国游戏文化史上第二次大革命(第一次是《电软》问世)。实际上，现在买了《电软》一口气不论口味营养地将其从头至尾完全吞下的时代已过去了，真正需要的养分供给不足，每月我都处于一种半饥饿状态(可气的是，这种饥饿对我的减肥大业还毫无帮助)，《批评》刚好可以弥补这种不足。《菜鸟通》也是如此。

——读者　雷磊

开辟一两页的小地方，办个“老唱片”什么的，鉴于中国国情，说那么多PS2、N64的有啥用？目前中国普及率最广的不还是FC、MD、GB吗？PS在一些不发达的小城还是未知的，DC在天津都没人玩，所以建议贵刊能为大家开设这样一个栏目。谈及PS，我要说几句，我新近买了台PSone，是美版，没装直读！！哈我要支持正版在中国的普及，虽然靠我一人是不够的，但如人人素质再高些，中国也就会走出电玩低谷。(注：本来这台PSone有直读，我让老板给拆了，后来听见别人小声说俺有病)，希望《电软》以后介绍某个游戏时，最好来个此游戏正版封面照片。

——北京　刘博

1、动漫新闻：不定期的刊出一些动漫方面的最新消息，内容以1页左右为宜；2、经典游戏回顾：鼓励新老玩友们对一些经典游戏进行回顾，谈一下自己的游戏感受、抒发一下自己的游戏情怀。

——安徽　赵宏伟

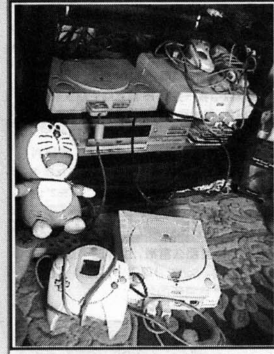
(风林正有此打算，预计下期将在GAMEBAR中进行经典老游戏点评，将对SS、PS、SFC、N64、DC、GB等经典作品展开回顾，而且重点以玩家不熟悉的游戏为主，而那些耳熟能详的杰作也会适当提及的，希望能够使玩家满意。另，刘读者能做出如此惊天地泣鬼神之举动，风林感动万分。买正版固然好，但也要顾及价格。)

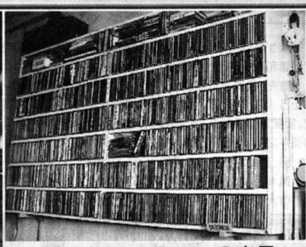
读者的来信就是我们前进的动力　读者的建议就是我们前进的方向

★下期将有由湖北SUPER PLAYERS三人组——朱隽等提供的创意靓照登场，魅力满点，万勿错过！

★请给“家”来信的读者一定要在信封上注明。另，善于突发奇想的读者不妨将自己的创意寄至家中，闯关族的家需要大家的参与，风林鞠躬(笑)！

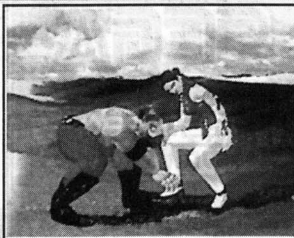
闯关族的家





~ SHADOW PHOENIXの宿屋 ~

忍者的家原来就是这样的呀！？与风林想的一点都不一样哟，看到左图的叮当了吗，据说相当稀有(皮制的)……而那个恐怖的CD阵也太过夸张了吧？咦，下面还有“请勿触摸”的警告……



游戏趣味图片——

陈佩：叔叔，我鞋带开了。

沃尔夫：闺女，叔叔给你系上。

买台DC不亦快哉！（十五则）

其一：趁低价沽入，长线持有，绝版收藏，以期获利。不亦快哉！

其一：让小鬼子『每个客厅都有一台PS2』的愿望落空。不亦快哉！

其一：初，闻世嘉言『DC至少支持××年』，想到老有所依，老有所乐，不觉老怀大畅，捻须微笑。不亦快哉！

其一：怎奈世事难料，DC夭折：『待到我们哪儿也去不了，我还把它当成我手心的宝』的美梦幻灭。恰老婆有孕，遂因材施用，日日用来播放MP3，以做胎教，无异『含饴弄孙』之趣。不亦快哉！

其一：小侄子生日，一听本人将送他游戏机，即祈然色喜；待得知送者DC，又戚然不乐，死活拒收。小小年纪，即有如此见识，日后必非池中物。欣慰之余，悻悻作罢！不亦快哉？

其一：于机厅聚三两知己，高谈阔论，绝赞DC，旁若无人；横眼偷窥，一索尼小子正吹胡子瞪眼，发作不得。然亦快哉！

其一：世嘉再次落水抽板，DC又成鸡肋，食而无味，弃之可惜。每念及此，怅怅不已。诚亦快哉？

其一：世嘉负义，玩家痴心不改，矢志不移，倾其所有，雪中送炭。此等大义，不亦快哉！

其一：DC断粮，朝饮『樱花』之露，晚食『莎木』之实，日日如是。个中滋味，不亦快哉？！

其一：粮尽弹绝，软件难觅惟有供在案头，时时擦拭，稍觉安慰。此情此景，不亦快哉？！

其一：『索(尼)派』小表弟携PS2来访，一脸窃笑，其心必诛。正气愤间，当眼处却是心仪已久的『莎木Ⅲ』。转怒为喜，欣然延请入座，举柄同乐，其乐也融融，其情也洽洽。自此握手言欢，不亦快哉！

其一：无碟可玩，急切间向小表弟求助，神能翻版『莎木Ⅲ』。歉料竖子可恨，只愿借出PS碟及BLEEMCAST，并戏曰『物尽其用』云。虎落平阳，皆由一念之差(买了DC)。不亦快哉？

其一：窗外群雄割据，激战正酣。自身却出师未捷身先死，壮志不酬；昔日主子没落叛逃，人前摇旗鸣金，呐喊鼓噪，甚是卖力。怆然一笑，不亦快哉！

其一：『索派』冷眼，已觉寒心；主子不仁，如坠冰窖。嗟夫，一腔赤诚，可昭日月，谁人得知？胸怀大志，奈心在天山，身老沧州何！仰天长叹，呜呼，斯亦快哉！

——玉林 YOYO

风林家书回复乱谈



1、江苏任天堂迷顾勇海，风林所见的飞碟是千真万确的，这种匪夷所思的事件俺没有作假的必要，又何苦搬出来受大家嘲笑呢？风林的N64卡带已经被编辑部任天堂狂SPIKE抢走了，所以不是三盘而是零盘！超任我也是玩碟机的，48M，硬派！关于你提出的问题已经由外星莱因在龙哥热线中进行了回复，请参看之！

2、通告：由于版面所限，最强流道场的短篇投稿将有可能出现于其他栏目中，所以投稿者不必担心，可注意其他栏目。下期道场登场机率60%！玩家注意！

3、玩家来信如雪，妙语难以一期刊登，顺延下期。

4、标准任天堂迷熊和的死党任天狼，我看到了你的来信，也急切盼望“宿屋”照片，而你的“灵魂能力”投稿我已转交天师，谢谢支持，期待你的来信！

5、天津的“里脊”同志，虽然我暂时回答不了其他问题，但是莱因是男还是女我还是能回答的，你也看到上期的“解剖”了吧，俺都把她(他)拆成那样了，也没搞清呢……唉……没希望了。(PDA合理价应在300元以下)

6、河北师大的崔相国朋友，谢谢你对GAMEBAR的肯定，读者上帝也，今后如何让闯关族满意还要靠大家来出谋划策。

7、广西的曹安，你设计的“疯狂出租车2”策划非常好呀，不过风林是没有什么办法帮到你了，你可以到世嘉的官方网站去看看有没有办法。我保证，你的点子要是被世嘉录用了的话，该作会卖到200万！

8、“傻子日记”持续刊载，内容更为精彩，下期还有大篇幅的“宿屋”加图解，一派玩家以极酷姿态登场，错过的理由你不可能有！

9、“闯关族的家”欢迎玩家来信聊天，风林会尽量信件回复。

我觉得贵刊在我眼中的地位就像日本的《周刊ファミ通》一样，新闻快，知识面广并且有特色，说实话，刚打游戏的一般玩友觉得《电子游戏软件》攻略太少了，我身边就有几个，不过我认为攻略是次要的，相反的，关于游戏新闻、背景、新作介绍、科学普及……等才是重要，也可以从这里反映出一本刊物的实力。再给你们提点建议吧，我觉得利用杂志中间彩页的版面来作一些PS2或DC大作攻略效果一定不错现在做的游戏画面都不错，如果攻略有彩图的话也容易理解一些重点地段的过关关键。还有贵刊怎么不出个《电软》网站，这样也可以方便广大网友，也可以扩大“中国电玩榜”的投票量，对吗！

——江苏 沈宏

(风林坚信——面包会有的……)

以前电软的搞笑气氛已不复存在，取而代之的是互相攻击、批评、火药味十足，好像我们中国的玩家善于“批评”。看着大家相互指责，我实在忍不住，各位，你们也可以歇一歇了吧，何必为一款游戏、一家企业大家伤了和气呢，不必在乎世嘉，索尼任天堂微软，谁称王，只要我们有游戏可以玩就可以了，世嘉派总说世嘉游戏的游戏性高，但“莎木”一款耗资上亿美元的游戏连五十万份都没买到，“生化危机～维罗尼卡”也没过百万，搞得世嘉连续四年财政赤字，并传出要被任天堂收购的消息。从以上的消息来看，世嘉的游戏做得很失败，并不是游戏本身不好，只是企业自身的问题太多，这时可能大家都认为我是索尼派，其实并不然，索尼的辉煌业绩，是世人共睹的，大家都得承认这一事实，但PS2的问题太多：供货不足，游戏质量都是致命的错误，而且PS2的游戏很难开发，也是PS2的不利因素。作为游戏者来说我们应该从游戏的过程得到欢乐、休闲、放松。

——江苏 徐一鸣

★“傻子日记”投稿踊跃，风林稿件安排奋进中，请广大投稿者安心，信均收到(包括内蒙古的乌尼日、沈阳杨汇慧、北京张颉、江苏郑畅等等)，凡要求回信的读者请耐心等待，俺已经疲于奔命……傻子日记人人有份，稿件一个也不能少，陆续、陆续……

★谢谢罗剑锋朋友的批评，风林记下了。“家”正在逐渐改进，争取让每一位玩家满意！



PS玩家肺腑一席话

从3月《电软》上看到世嘉巨变，谣言终成现实，酸甜苦辣涌上心头。此时此刻，我想对世嘉和千千万万世嘉迷说几句心里话。

首先，我要对世嘉说，谢谢你对全世界电玩迷所做的一切，我曾为MD倾倒，"莎木"更是前无古人之作，我们还能祈求什么呢？世嘉已经尽力了，我代表观点与我一致的PS玩家向世嘉致敬！其次，我要对世嘉迷说，不要灰心，世嘉的转型会使她的游戏更为出色，那才是你们最自豪的，而不是残酷的硬件之争。我坚信世嘉在未来的软件大战中，一定会占有一席之地！

另，我决定在5月1日购买DC，众编认为如何呢？

——哈尔滨　孟国利

风林回复：不知道赶不赶得及5月1日，如果你在看到这段话的时候还没有买的话，那么风林则强烈推荐大家购买DC。价钱公道，游戏出色，而且今后还会有相当多的好游戏推出，比如——"莎木2"！

在这里，你完全可以发泄你的情绪……DC、大川功先生——无尽的思念……

SEGA——文曲星里查不到的English，但在China却比Thank you还深得百姓熟悉，初识SEGA的时间已经模糊了……现在好像对电玩没什么兴趣了，因为SEGA，也因为自己十分之讨厌SONY，我不想看到我喜欢的SEGA把游戏做到PS2上……

广西　梁爽

对梦工场和世嘉，我想我只有用一首歌来表达我此时心中的感受：

没有你，世界是寸步难行。
我困在原地任回忆凝聚，
黑夜里，在盼黎明快来临，
只有你能给我温暖晨曦……
你快回来，生命因你而精彩；
你快回来，我一人承受不来；
你快回来，别让我的心空如大海……
世嘉，十八年后又是一条好汉！

四川　蒋君

不知此时此刻全世界有多少人为世嘉惋惜、感叹。我静静的坐着，心中一大堆困惑，迷茫都涌上了胸口，却一句话也说不出。也许沉默最能表达我此时的情感。

商场上的风云变幻快的来不及眨眼，昨天的世嘉，索尼还在为SS、PS主机华山论剑，一决雌雄。今天的世嘉却在面对众强敌时无声的陨落，我静静的看着他无奈的悄然离去。虽然冥冥中，早就预感到这一天的来临，但终究始料不及。如果说SS输给PS是自身机能的问题，那么DC呢？拥有众多游戏精品的DC，那个画面卓越、华丽的DC却最早的离开这场战斗，离开我们。毕竟他不爱自我标榜，毕竟不是所有人都懂真正的游戏。

你离开，也许是上天安排，走的那么无奈，我等待，有一天你会回来，回到我最初的爱。

SEGA，望君珍重。

北欧海盗
E－mail：Z.Y.boy@yeah.net

世嘉——地球人都知道哇！

杨明

某一天，打开了电视，玩一个本不在意的游戏。玩过之后感动、兴奋、喜悦便在心中久久回荡。对了！这就是世嘉的游戏：富有乐趣的游戏；充满激情的游戏；创意新奇的游戏；令人获得至高感动的"真·游戏"，世嘉出品的游戏。从此四个蓝色英文字母"SEGA"是我们的自豪之本，可以玩世嘉游戏的MD、GG、SS、DC是我们的骄傲之本。于是我们便自命为"世嘉铁杆"。

买了世嘉的主机，即使只有世嘉的游戏可以玩，我们也无怨无悔，同样是玩家，我们何曾不想玩"FF"、"DQ"、"MG"、"WE"、"PE"……我们不会责怪"灰白小盒子"。对我们来说：能玩到世嘉的游戏就是幸福！

世嘉的主机停产了，但世嘉的游戏还在出，世嘉之梦还在延续！中国世嘉铁杆不会消失；今后将有更多的世嘉续梦人！因为世嘉那"永言不败"的精神将永存于你我心中！

世嘉续梦人 No.1

（风林插嘴：今后世嘉游戏仍可以见，并且会更加丰富有趣。世嘉能够专心制作软件对于热爱世嘉游戏的玩家来说，又何尝不是一件好事呢？）

在你们的眼里，我只是一个"伪世嘉迷"，因为我没有一款正版。好不容易买了DC是因为我考进了市重点高中，家里的经济状况只允许我去买盗版……唉……看着杂志上编辑们一段段悼念世嘉的话，我更伤心了，世嘉放弃了DC，以后只能在PS2上看到我喜爱的真宫寺樱了，我应该恨它才对啊！可是，我做不到，我太爱世嘉了。每次总和"PS"迷们争得"头破血流"了。当我把世嘉放弃DC的消息告诉他们时，他们并没有我想象中的大笑不让，只是笑了几声后默默不语，拍着我的肩问我，"以后怎么做？"我好感激他们，感激他们的大度，他们的谅解，原本想讽的"PS也有这一天"也放到了心里。

估计明年的此时，DC已不会再出新软件了。那时，我也快升高三迎接高考了。我总感觉世嘉总有一天会卷土重来。我誓与"DC2"相约在大学！

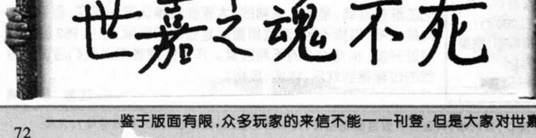
高一学生：余子雷



"看了三月号封面'新闻情报'黄字第一行后，我决定买DC了……"

本来是决定今年退伍后再买的，因为想到时价会降些也说不定，而且在部队期间买来也打不成，况且那时"引盘"、"完美版"之类的也会更加成熟（Sorry，SEGA铁杆，我实在没那么富裕，也真的不想2000大元玩一个游戏。Sorry。）可是……愿所有世嘉铁杆在新的起点追随新的梦。

梁昕出





当我看到你停产DC的消息，甚至为索尼作游戏的消息时，我的感受是无法言语表达的，坠入万丈深渊，落入冰窟，受凌迟之刑……现在的我，只能用这首诗来送给已经"死去"的SEGA。

《欲哭无泪，DC停产》

心如刀割，亚网停建
怒火中烧，开发索尼软件
哀汝不幸，怒其不争
心中不舍奇迹出现。
芭月凉，原崎望，SONIC——通通走远
风云变幻，谁主沉浮，商机难言
愿是卧薪尝胆如越王勾践
尽洗前耻，此生别无他憾
衷心祝愿，此梦实现。

河南 Sonil

一月三十一，云残风雨凄。
世嘉开大会，DC被枪毙。
众人破口骂，世嘉没骨气。
劝君先息怒，怒莫心头起。
世嘉此举动，乃迫不得已。
如若不明白，听俺表原因。
前者土星败，玩家心没底。
首发量不够，众人心着急。
前期软件少，质量还特低。
使天下之人，逐渐心生疑。
机能怎么样？铁杆心中迷。
南梦灵魂出，DC才牛比。
卖的虽不少，但不如索尼。
厂商SCE，一鼻孔出气。
斜眼看DC，不睬也不理。
天尊嘉富康，回天也无力。
莎木一出世，创造新传奇。
报纸和杂志，评价均不低。
可惜瞎把式，正版才卖几？
PS2一出，能看DVD。
DC比不上，马上要完戏。
匆忙架网络，做殊死一击。
梦幻网络版，最后大手笔。
没卖出几份，世嘉终失意。
改变旧面貌，改做软件去。
世嘉大厦崩，铁杆齐哭泣。
莫哭掏出铁，买正版游戏。
我乃世嘉迷，坚守DC地！

（石家庄市第一中学高一五班，2月3日买DC，有PS的铁杆世嘉迷——张天然）

喜爱世嘉游戏的朋友们应该坚信，今后的世嘉会专心致志的为所有玩家热情奉献品质一流的游戏！支持不变，硬派依旧！

——风林

——鉴于版面有限，众多玩家的来信不能一一刊登，但是大家对世嘉的热爱与支持我们铭记在心。——

龙哥热线



龙哥话：本人首先向读者致歉，因长时间排版后头晕眼花，上期误将飞 107P 看成飞 107S，结果解答错误，贻笑大方（收到那封信时恰逢总编吾长下令截稿）——飞 107P 乃平面彩显，倘可优先于其他品牌购买。另外，上期格斗天书将一幅 DE 的图误说成是 SNK，影响了读者的判断，天师追悔莫及，一并在此反省。

本月编辑部内虽较平淡，但笑料不少。莱因总帅买 GBA 后将“马里奥 USA”中的附加经典小游戏“水管工”打了 21 关，却无法通过正宗“玛莉”的第一大关，令一旁卡在 7 - 2 后半通关永远不能的天师开怀大笑、拍手称妙（小秘密：天师被卡住后出现的“一见 GBA 就发呆”之症状至此解除）。值得指出的是，从海南回来那天正逢樱 3 发售，在历经多家店铺严辞拒绝后（店中每本皆已被爱好者预定，每本竟都贴着预定者的名字。好恐怖）——莱因这个编辑本部日文“达人”已无法忍受地板没有语音且死机的罪过，怒而将盘（连引导盘）全部撅掉（真实度 100%）——4 月初 A 版 800 吨入手。

业界最令龙哥吃惊的，当属“铁甲飞龙”最新作平台确定。“飞龙”可谓世嘉的“灵魂作品”，此番献给 XBOX，表明世嘉看中的是“开发环境”。11 款 SEGA(含 SEGA SPORTS 的 SPG 和 SEGA ONLINE GAME)大作在手，盖茨先生恐怕已经兴奋得睡不着觉了吧?(笑)虽然日本一些厂商并不看好 XBOX，但多一份选择对玩家而言未必是坏事。考虑到 XBOX“亚版”手柄之小巧和主机那扎实的游戏画面……难道微软要动真的！！？可了不得了……

●请问上“书边榜”的选票是否就推动了抽奖机会？梦游美国，SEA SIDE 我已压到 1 分 40 秒 XX，真希望与天师教（较）量一番。希望今后多刊登此游戏攻略！此乃极品！但一个朋友说此游戏他不爱玩，理由是“没法控制”，更爱玩“首都高 2”。残念！（天津河西区下瓦房 王德鹏）

每一位读者投来的选票均经专人过目，张张不落。就算被引用，过后仍然要将票选内容输入电脑并对其编号。如此说来，不能中奖并非选票被编辑私自处理，而是投票者运气不济的结果。从数千张选票中被选中(电脑随机选码)，并不是很容易的事。

关于梦游美国，彩火认为只有“专业”才会玩。“没法控制”一定是速度感高得让人反应不过来了。请见本期“街机仔”栏目。

●对大川功先生的逝世，全体世嘉迷请购买正版一张！！！我的 DC 因“长期”(6 个月)玩地板，有时竟不读盘！过了一会儿才能读!JSR 日版须引且无效果音，美版不引却无 BGM，我快疯了!!不过我终于买到了 VF3TB 的正版，它让我再也听不到盗版的 GAGA 声，妙哉妙哉！且读盘速度非常之快，已经感觉不到了(绝非广告)。在谢过天师登我俗言陋语后，还请贵刊用“寸土寸金”的页面刊登 VF3TB 的出招。谢了！我买 VF 正版了！正版的感觉真妙，此实乃肺腑之言，下一张就是索尼克冒险!!(北京西城鸦儿胡同 马战超)

大家购买正版的意识越来越强，编者感到欣慰。希望诸位能够身体力行地去支持软件商，做一名尊重“知识产权”的玩家。VF3TB 的出招，请见敝社《菜鸟通》——除 VF，其他格斗我们也会刊登。下期可能还会有樱大战、梦幻之星、RPG 工具 4 等攻略。

关于引起少数特丽珑迷激烈回响的日立（HITACHI）彩显●我们向广大 DC VGA BOX 读者、网民、PC DIYER 隆重而强烈地推荐优派 G90M。另外 MAG 锐利珑 PF 系已经在国内闪亮登场。以上一律平价。下期科普园地栏目将刊登上海朱伟同学的平面显示器专题。日立作为大屏专业显示器的代名词，在我国早已广为人知，中国任一专业网站里决少不了它。四月份日立 815 + 和 823F(950 美元)在美国专业机构再获超高评价。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

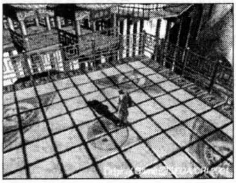
●我劝世嘉重抖擞，不拘一格主机来。（北京门头沟区 PS 玩家 刘一童）

●SFC“火焰纹章·圣战系谱”——1、攻略书上说，前半部分的结婚会对后半部分后代的能力产生重大影响，但是我根本没有发现结婚这个指令，占卜馆只提示喜欢谁等，希望不是通过谈话就结婚了吧？因为战斗时我有话就谈。如果错了对象，还能反悔吗？2、ノディオン城的三位兄弟 NPC，不慎死了两个，会对以后的剧情产生影响吗？3、キュアン和エスリン以及フィン在第四章就没了。第五章又出现变成了 NPC 后，被敌鸟兵杀死，为什么会这样？必须要死吗？（江苏太仓 顾勇海）

电软编辑本部的重要角色——莱因总帅——1、找错对象无法恢复。方法就是让男性角色与你认为理想的女性角色走在一起，两话左右就会成为恋人，之后就可以有后代了。2、三兄弟 NPC 无法收服，死就死了吧！凡是长得大众脸的家伙是无法收到的。这个定律适用于火纹。3、你应多加留意游戏的情节，这很重要。她们不死，后面的第二部还打什么呢？不只是**キュアン**夫妇，主角辛格尔德不是也死了吗？（笑）。此乃情节安排(残念万千？)。

●龙哥，你们对 VF4 还有什么要补充的?铁拳 4 什么新消息吗？NAMCO 与世嘉的关系是趋向合作还是直接竞争？（大量读者）

VF4，与其用言语修饰，不如亲眼一见（彩图无用，请观动画）。见过之后，可能会严重怀疑家用机能否移植（也包括 XBOX）。这可不是夸张。3 月上旬，VF4 和莎木 2 的开发度全部达到 80%，2 研在街机开发室内摆了台 VF4 试玩街机，没想到后果严重，室内一片杀气腾腾，世嘉大楼内部其他开发部的人全都来了，大家一起打，气氛预想以外热烈。铃木裕亲自指出，制作 VF4 时最苦的是程序员，为了制作袈裟半透明效果以及摆动感，程序员们怨声载道。相信在游戏中大家将能看到许多以前连想都不敢想的画面效果。又，裕曾详细探求佛教与罗汉拳。这次的 VF4 最讲究的一点，叫做“攻防一体”，大师严正指出，“在莎木 1 中的演出没能完全实现我的想法，但对这种‘演出方法’的追求，今后不会改变。游戏，就要让玩家获得感动。之前 2 研培育出的种种技术，是今后在强力的 NAOMI2 基板中尽情发挥一个重要保障。VF4 中，“动态”和“运镜”是很重要的，VF 从来看重 REALITY，而 VF4 将进化到与实际格斗无异之地步，即，我们已经实现攻防一体。”龙哥曾看过一些动画，看傻了(真的是傻了。杰夫里和沃尔夫胜利后的画面，直看得龙哥只知流泪。陈洛的力道，陈佩与莎拉的外型、表情，特别是和尚的刚猛，VF4 所有的所有，岂是一个酷字可以形容?)。整体上讲，VF4 在战略性上发生巨变，战斗舞台是会崩坏的，地形和角色的移动方式均异于前作。希望在中国能尽快见到这款 21 世纪的格斗。POWERED BY NAOMI2，请问哪个还敢争锋？



盖因 VF4 来势汹汹，铁拳 4 至今未有“锐意制作中”的炒作。据 NAMCO 公司取缔役石川祝男先生讲，“世嘉此次转型，NAMCO 是遭受冲击最大的公司。SEGA 与 NAMCO 在许多领域是硬性竞争，街机不用说，今后我们也会慎重考虑自己的家用游戏上市时间，尽量避免与世嘉的大作同期推出。”虽然不久前两家公司在报纸上打出过“VF 对铁拳”的梦幻广告，相信那只是表明二家欲重振街机的决心。当合作时自合作，“大势”总还是竞争关系吧。

●致龙哥：我是一个 GB 迷，我希望贵刊可以多刊出一些 GBA 的消息和画面。比如 GBA 的彩页，而效果就像第 4 期的 XBOX 那样。我想，这一定会让像我这样的 GB 迷为之兴奋的。（兰州省建二中 胡东明）

你好。下期彩页 GBA 大特辑实现。当制作者水平低下时，我们从来不看重无谓的画面，感动最终从本质中来。GB 是本刊主力。

●世嘉崛起我拼搏，世嘉惨淡我更要拼搏！3 月 31 日的英超，阿森纳穿着印有“Dreamcast”的队服去应战，也算是为 DC 的停产留个纪念吧！（山东兖州市 唐跃龙）

●爱过方知情重，醉过方知酒浓，玩过 DC 才知她的好！！格斗超菜的我也玩出 DOA2(美版)霞的第七套服装了，DOA2 真是好，比服装秀还好看。（洛阳周楠(女)）

●我现在才明白，SEGA 的主机成为第一的可能性恐怕要比中 500 万还低。（北京西城东兴盛胡同 朱国强） ●道板啊（？），不错！价格便宜游戏又足，我们一直用它……哈！（众人昏倒）（重庆暨华中学 徐波）/龙哥：寄望于盗版商们就等于断送自己的大好游戏前程。

●手机换新的了，彩电也变成彩显了，莎木也买正版了，可是女朋友还是永远的 OVER 了，再次告之天下各迷各派：玩游戏入迷者一定没女朋友。本人这段时间右手骨折，玩不了游戏了，字也是左手写的，请见谅。谢谢改我 EMAIL，本人是 SEGA 迷、张信哲迷、太八迷。（襄樊车辆厂金二车间 杨琦）

广西玉林制药厂进出口部来信一封

龙哥，你好。此前我曾投过三个稿子，蒙贵刊青眼，竟登出了豆腐干大的一块。不过这也足够让我女友欢心了，因为文章署的是她的名字，而不是 YOYO，我在网上常用的 ID。这次写信来，主要是觉得作为……有几句话如鲠在喉，不吐不快……说起我喜欢世嘉的缘起，并不是同多数人一样自 MD 起的，而是我读大学时，至好同学买了一台土星，一起攻关……后经本（？）刊颇有魄力的天师的一再提示和“怪声怪气”下，感情的天平便完全地倾向了世嘉（相对？？而言）。

对于世嘉的这次转型，我很痛心，但也能理解（世嘉迷本就是多灾多难的，早有准备，习以为常。呵呵）。世嘉走到这一步，也是情非得已……如果世嘉能由此而摆脱窘境，重振雄风，我相信大多数的世嘉迷也是乐意看到，真心支持的。然而世嘉转投索尼并把看家大作倾力移植委实让人痛心疾首，无法接受，无论从感情或是理智来说。虽说商场没有永远的敌人，但此前还是热战水火，你死我活的对头，一下子便捐弃前嫌，把手言欢了。这不啻是对世嘉迷的背叛，也从背后给 DC 玩家狠狠的一刀。在 PS2 嚣甚尘土的宣传攻势下，世嘉迷毅然决然选择了 DC，为的是自己的信仰和信心，即相信世嘉能给自己带来快乐的享受，相信世嘉一定能够坚持，能够胜利。然而事实给了大家一大棍子，世嘉又一次出尔反尔。作为 DC 玩家，我们有要求世嘉把看家大作留给 DC 的权利，相对应的，世嘉也有这样的义务，这种权利和义务从购买 DC 的一刻起即发生效用。即使世嘉的财政困境一定要求她这么做，那么我们也不希望是索尼主机。因为击碎世嘉和玩家梦想的恰恰正是它，为了玩到世嘉的最新作，你不能也没有理由叫刚被索尼伤透心的玩家买台 PS2。什么叫感情，什么叫执着？这就是，你不能否认人间有这些东西在！正因为有这些东西在，人类的存在和发展才显得弥足珍贵。孟子曾写过不吃嗟来之食的故事；南宋文天祥宁死不屈，留下“人生自古谁无死，留取丹心照汗青”的不朽正气歌。也许把事情上升到这种高度有点言过其实，可我们也只是普通人，我们只是要求作为消费者和厂家发生买卖关系后所应得的权利和保证，这个保证就是：PS2 有的，DC 要有；DC 有的，PS2 不一定有。这我们也就心满意足了，不可想象，当一位世嘉铁杆为了玩到 PS2 上独有世嘉的游戏而倾囊时的感觉，……如果世嘉急于渡过财政难关，大可先向现行主机 GBA 移植甚至原创，我们是理解，接受并且支持的，毕竟大家都热爱世嘉，喜欢她的硬朗和傻气，都一心望她好。另外，世嘉当务之争，愚以为不是急吼吼的叫嚣全机种制霸，而是安抚 DC 玩家的心，1000 万一旦爆发，世嘉也许就真的死了，在信誉上，在众人心中……

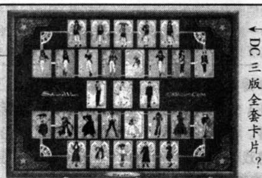
龙哥，一口气写了这么多，真有收不住的感觉。这也许就是业余作者的通病罢，不懂得取舍，不过倒的的确确都是肺腑之言。龙哥，其实除了世嘉，我也很喜欢任天堂。说起来，我玩任天堂倒多于世嘉，各代塞尔达（我的最爱），MARIO，大金刚，口袋妖怪等。另外除了软件，我也很喜欢任天堂系主机，造型和画面都很清新，充满童真童趣，给人暖洋洋的感觉。具有这种风格的还有 ENIX 的勇者系列，包括怪兽篇，对遭我国玩家唾弃的勇者七，我倒觉得是极品，正统 RPG 的颠峰，比“FF”系列不知要好上 N 倍。事实上，玩“FF7”和“FF8”时，等眼睛习惯了美丽 CG 的冲击后，贫乏就占据了我的心田。即便是游戏画面，我也不认为其模糊而布满锯齿的贴图比 DQ Ⅶ暖洋洋的手绘画风来得养眼，我觉得，大家都被“FF”刻意宠大的气势唬住了。毛主席曾说过“一切帝国主义都是纸老虎”，真是精辟的论断，我认为，这话送给某人同样经典。我曾想过，如果 DQ Ⅶ在 N64 上制作，那将是怎样完美的表现啊，映像与内容相得益彰，确是至高享受。也许，DQ 本应就是任氏主机的天然衍生物罢！在史氏神话的时代，想找个 DQ 的知音真难啊！我以为，DQ 和塞尔达作为正统 RPG 和动作 RPG 的最高境界，确是双峰并峙，交相辉映！……扯了这么多废话，就此截止罢。祝编安，热线越来越热！ （龙哥：真佩服 YOYO 文笔）

世嘉知我心？——莱因奇遇记

本部“游戏达人”莱因总帅在樱花路上历经磨难，第一时间内饱受 BOSS 奚落而寻求樱 3 不能。然其痴心不改，自认与 SAKURA 缘份前世已定。冥冥之中世嘉已为 1 万名樱迷准备了薄礼，而总帅却仍每日奔波于店中，终于有一天，A 版入手……

「サクラ大戦3」購入者1万名に華飾り額が！

……话说总帅回到家中，先是给八音盒上了发条 HAPPY，然后正打算取出碟片，却惊闻“异常音声”从碟盒传出，遂将盒子打开，但见六张精美的激光幻彩卡片从中轻轻散落……总帅当即……（请读者联想）



←DC 三版全套卡片？



←最后要向大家报告的是，总帅的美版机引导日版樱 3 不能（哈哈哈……）

一●AIBO：“日子难过呀！”SOR（Sony Dream Robot）：“怎么了？”AIBO：“POOCHI 一直卖得比我好！”SDR：“下次你就跟着它叫不就行了！”AIBO：“可是这个 SONY 牌牌咋办？”SDR：“呆狗！世嘉已经转型了！”AIBO：“噢！多谢了！可是，你呢？”SOR：“我不行，我太贵了……”。

二●SEGA 宣布跨平台业务后，本地凡是称得上游戏机的东东，铁氟升！就连宠物店里的小狗也要打上 SEGA 的牌子才卖得动。忽闻一狗乱吠：I' m Poochi！I' m Poochi！一看！原来是 AIBO。 **（文：续梦人 No.1/其他写作力拔群作者的稿件均收到）**

三●“老板，我要买 DC！”“先交一千零七，下周来取新机。”“我拷！你够黑！”“其实还有比我更黑的哩！”“Who？”“机厅兄！兄长利用千元 DC 代替 NAOMI 基板，你说黑不黑？”“老板，怎么你说着说着还把灯关了？”“黑上加黑！”

四●“我跟你说了几遍了！我不是世嘉迷！我今后也不会成为世嘉迷！”“好的！好的！不过先请你把《永恒阿卡迪亚》的攻略放下，再把那穿了一年的莎木 T 恤洗一洗，还有把樱大战钥匙圈让我看一下，顺便把你买的正版《PSO》借我一乐。还有下次玩我的滑板不要学索尼克，不要把人家的房子当鬼屋，打架时不要说结城晶是你兄弟，坐 TAXI 时不要和的哥抢方向盘……

五●某日一生买了 PSone，带着 PDA 来校耍宝。大谈 PS 游戏之爽，我笑其没见过游戏（真）。其大怒，大骂于我。我半句没返，事后带他去我家试了 N 小时《莎木》，其人玩后半字未说而归。周一上学，此生手中拿得已是 DC 的 VMS。

六●某日一 PS2 前辈笑曰：“VF3 我 K 不过你，但 VF4 今后你也许不会是我对手了！”我亦笑曰：“未必！VF 并非汝等将 PS2 当 DVD 之辈可以玩得转的！”问曰：“怎讲？”

对曰：“DOA2 你不是我对手。同理可证，GUNGRIFFON 你至今未破！”

七●数次见到世嘉众铁杆在《电软》上的发言，不禁感慨万千！我们互不相识，但想法却如此一致。可谓达到“同志”境界！特别是看到李奋的诗，哭得我一时半会儿止不住。其实，只要你是世嘉迷，天下的世嘉迷都是你的异姓兄弟！

某日地理课上，老师问日本什么东西出口最多。我脱口而出：“SONY、Nintendo、SEGA 的机子！”“鸡仔？公鸡？母鸡？”“游戏机！”

伟大的世嘉集团万岁！伟大的世嘉铁杆万岁！萎达的 D 版光盘万碎！喂大的 CSIE 万随？

游戏生涯感想＋对某游戏的评语

●由我带头买了 DC 从而掀起班上买 DC 的热潮，先后有 4、5 个同学准备或已经买了 DC，但我却始终不能说服他们买正版，正是“我不入地狱谁入地狱”！罪过！罪过！（无锡 杨希）

●本年度最低纲领：PS 的 PDA；最高纲领：PS2。这辈子除非开铁矿山，不然是满足不了我了。（沪虹口区 章维）

●中国何时才能出现大川功级的领导者。（枣庄 戴茂然）

●SONY 是赚钱的行家，SEGA 是做游戏的好手，而任天堂是渔翁！（江苏省宜兴市丁蜀镇蠡墅中学一品阁 张俊）/龙哥：一品阁？是不是进去再出来都成一品？（玩笑）

索尼制造

本人乃索尼电器痴迷者，自 95 年拥有 PS 以来，在本人倡导之下，现家中拥有 SONY 电器如下：29 寸特丽珑一台，5.1 声道音响一套，CD 随身听一台，PS 一台、彩监一台，摄像机一台，近日更是花了 3500RMB 把一 PS2 搬回家，父亲闻之惊语：“明年把咱家的马桶换了，要索尼制的。”众人听后齐晕倒……

（广西柳江县 成毅，专业 PS 玩家）

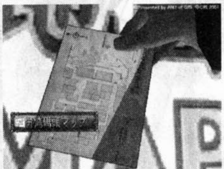
●吾认为，地球上人种有四，分别为白人、黑人、黄种人，还有世嘉人！为了买莎木，我连续两个月不吃早饭，瘦了一斤，当我 3 月 25 日拿到它时，我知道我的一斤肉都在这里面了……（温州九山北路 黄工轶） ●我是三派掌门人（SS、PS、DC、PS2、N64）全有）。DOA2、ZOE、WE5、决战、三国无双五款 PS2 游戏全部正版。（北京西城西外大街 祁烨伟） ●樱大战是我和游戏的情结。正版是我和世嘉的情结。我乃樱 3 限定 A，羡慕死龙哥。（宁波江北区 潘涛）/龙：DROOLING 中。

●MADE IN JAPAN 和 MADE IN CHINA 两种版本的 GBA，并不存在使用上的差异。第一时间买的全是 MADE IN JAPAN，“AJ”开始的序列号。

游戏生涯感想●哼哼，我也买 DC 了。（北京宣武区 杨艺森） 游涯●自古红颜多薄命，哀叹 DC 落风尘。格 2，是你让我下决心买下 DC(辽宁本溪 宁涛) 游涯●看着令我又喜又悲的世嘉，我终于知道现实有多么残酷！（成都电子科大 郭世杰） 游涯●NO PAY，NO GAIN。（深圳 李凡星）●支持世嘉，并不一定要抱着 DC 玩 GAME，用 PS2、NGC 玩 SEGA 的正版 GAME，也是对 SEGA 的支持！（北京十里堡 杜江）/龙哥：言之有理。



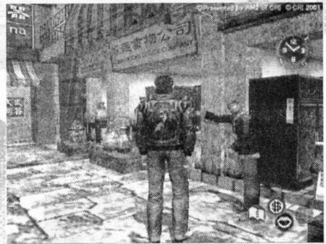




初到香港，凉手足无措。不过只要事先在区域的入口购买地图（地图购买处的标志颇为抢眼），则一切 OK，无论多么宽广的地域，自可顺利探索，不用担心迷路。调出物品栏后打开"全体地图"可随意进行放缩查看，右图左下角的地图会随着凉的朝向而旋转。

场景超巨大之莎木最新情报压缩汇报——地图、动作选择、赚钱





记住，2 中采用动作选择系统（请见画面右下的图示），在香港我们可以自由选择要听的、要做的事。右图图标显示玩家能跟谁会话、是否能选择跟"钱"相关动作等现在的情报。如此你可"只"选择必要的情报游戏。图标根据情节一直在变，若以上图为例，接近"风趣书物公司"后，画面右下出现"嘴唇"标，则请按对应之 A 键，凉即自动前去与 BOSS 对话，玩家毋须对主角进行任何操纵。其中 $ 标（Y 键）是前往当铺、找寻打工机会等与金钱相关情报的图标，而按 X 键可查看"MEMO 簿"。





赚钱。有钱才能游戏，这是莎木的真理。本作赚钱事件相当丰富，其中尤其以在路边展开的赌博最具有代表性。下面对此简介一番。

1、腕力比赛：不就是掰腕子么？真乃最简单的赚钱方法。赛场上有许多对腕力有自信的人。只要凉挑战成功即获得奖金。对手有弱有强，可先向弱者挑战培养自信。听裁判口令行事，键连打。



2、落玉：落玉就是让小珠子在钉有许多钉子的长方形板子上转动。如果珠子掉落在特定场所，可获金钱和赠品等。战利品视台子不同而定，只有掌握每种台子的要诀，方可稳操胜券——●一发：一珠中即赢。●TAKE 2：所持的三球须有两球中方算赢。难度高但奖金也高。凉亦可不玩，只观赏机台及其精美图案。

3、大小：利用骰子来赌博。在掷骰子之前，事先预测三个骰子的合计点数：猜对者胜。方式多彩，以"10 以下小，11 以上大"这种 2 择型最为简单。预测的方式愈难，胜率愈低，奖金愈高。

4、当铺：最后的手段。显然，当了的东西还能再买回来。典当前应先决定是单品还是整套全当，整套物品价高。当铺较多，多跑几间也许能问到好价钱。前作的小物件在 2 中发威了。

中国世嘉迷的杰出代表——洛阳李奋同学真情流露

浪淘沙·英雄三部曲

浪淘沙·英雄任天堂●往昔霸业时，风光无限。恢宏业界他独秀，梦里权剑尽指来，无人敢言。 如今抬头看，春色满园。创业容易守业难，往事似水都流去，天道已变。

浪淘沙·枭雄世嘉●十年行路难，磕磕绊绊。不曾气馁不曾断，憧憬三月倾雪日，搏击蓝天。 一朝天下乱，凄凄惨惨。可怜一心苦争先，换得往事付流水，痛及心田。

浪淘沙·奸雄曹操●谁言创业难？吹吹骗骗。柒千万牛皮蒙倒天，墙头端坐摆酷脸，商业手段。 守业又何难？卑卑贱贱。八百万巨作讨身边，高卧床头本懒汉，却侏江山。

浪淘沙·SEGA の梦●二十年狂战，血已流干。几多重伤几了断，昨日英雄今低头，卧薪尝胆。 一卧三十年，再夺江山。曾经血债终血还，哑然失笑（情不自禁地笑出）忆往昔，热血青年……

（龙哥评：我中华文字当可发扬光大矣……）

——（龙哥在此谨祝愿即将参加高考的同学们一番拼搏后考入理想的大学）——

樱大战 3——相见是在樱花烂漫时，重逢却在悲情三月天，伴着我度过春花秋月，离开你我失眠一年。（有感于被迫出售 SS）。

任时光飞逝，大川の悠久的神魂永存 FANS 心中，请保佑 SEGA。

夜晚，拉开抽屉，静躺的 MD 映入眼帘，黑色的机壳上，蓝色的"SEGA"是那么的显眼。回想起那天晚上，看到网友发来的"大川病逝"的消息，不觉心里一紧，世嘉在主机大战中落败，公司因亏损而被迫转行。世嘉将怎样面对将来呢？……

……主机停产，公司转向软件开发，就像一个人失去了躯体，而只剩下精神一样。那么，那些大骂"世嘉去死"的人们是不是很高兴了呢？主机没有得骂了，便轮到自己手上主机的世嘉游戏了么？一个人死了，躯壳没了，那些憎恶他的人会不会去请个法师来收了他的三魂六魄或者让他魂飞魄散呢？停止吧！让所有的憎恶与战争停止吧！社会给我们的压力已经很大了，不团结起来，我们抵挡得了吗？

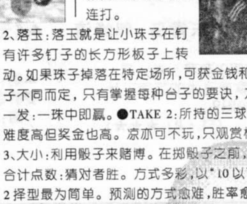
不管怎样，DC 停产并不代表世嘉战败。她只是抛掉了躯壳，超越物质与我们同在。世嘉，我们永远的伙伴！（广西陆川一中、家里只有 MD、只能上机房玩 PS 的 LEO）

我们的导师，改变世嘉历史命运的伟人，就这么悄悄地走了！今献上挽对以示哀悼。（OICQ：39949201 & 64646394）

事业已归前辈录，典型留与后人看，朗月清风怀旧日，残山剩水读遗诗。

一世精神归华表，满堂血泪归云天，从今不复闻惊骇，此后向墙忆笑容！

我建议全体游戏迷、世嘉迷起立为大川社长默哀三分钟，同时奏哀乐，最后请奏国际歌，以表对大川功先生一生的高度评价。



（北京市西大望路"电玩一代男"ZOOM 周昀常驻网上，E－MAIL：dc.ps.xbox@163.net 欢迎大家和我联系。）

宇宙战舰大和号●报告！那艘扯后腿的三木巡洋舰已在我舰后方被敌人光子炮扫除了……（武汉武昌区 李小川）●本人原本 16 斤（19 岁），听说跳 DDR 能健身减肥，于是俺狂跳三个月，结果体重变成了 170 斤。（山东胶州市实验高中 王晓辉）

大墙画廊

喜欢游戏是我们的共性;
热爱美丽是我们的追求;
制造梦想是我们的爱好……

谢

难道还有比这更能激动人心的工作吗?

最近彩火嘴里上火，手也因为打球给伤了，所以只能拜托我晴来向各位致敬。自从海南之行回来后，我和彩火就一直魂不守舍:彩火主要是因为思念他在黎寨中“娶”的那个漂亮“性感”的黎族姑娘，而晴主要是为彩火担心，怕他哪天脑子一热，不顾一切跑到海南寻找他那所谓的纯真爱情；也为北京越来越糟的环境和天气烦恼，尤其是和海南的碧水蓝天比较之后……

——晴



▲《片桐彩子》 山东青岛 郭峰涛

▲阴:“才子佳人”吗？我可叫彩火呢！
晴: 可是用手拿着斗大的艺字干什么？要考艺术院校吗？
(『L·P』:★★★)



▲《无题》 重庆江北 红薯

▲阴:皮卡丘扫地了?这是教育孩子们要听话,否则会受惩罚吗?
晴:干脆做我的宠物算了！
(『L·P』:★★☆)



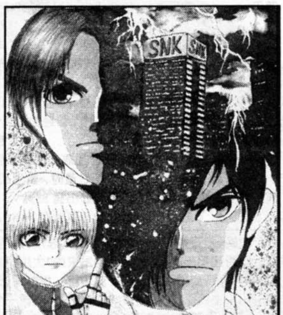
▲《不知火舞》河南开封 杨玥

▲阴:犹抱琵琶半遮面,这样的美女才有韵味呀！
晴:其实画稿因为用碳笔，所以搞得真是够脏，完全看不出美女样……
(L·P』:★★★☆)



▲《意外》 苏州 刘晓鸣

▲阴:八神一定得了腰肌老损,像是经常暴走留下的后遗症。
晴:我算知道为什么作为超秘技的暴走不能常用的原因了……
(『L·P』:★★☆)



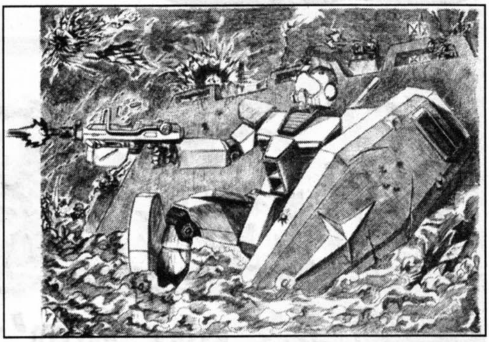
▲《SNK的最终幻想》 广西梧州 冷月寒风

▲阴 大厦将倾呀,悲剧的SNK连总部都保不住?
晴 看着草薙和八神稚嫩的脸,难道他们小的时候就知道……
(『L·P』:★★★)



▲《疾风之铃音》 陕西西安 上官峰

▲阴:记得从前在“列传”中他出现时起的风波吗?。
晴:但好大的护甲让他显得非常酷!
(『L · P』:★★★)



▲《机动战士——基连野望》 广西南宁 圣罗兰工作室

▲阴:坐在地上打仗的高达我还是头次见到。
晴:被打成这副“造型”,真像编辑部天才 NT——莱因总帅的坐机。
(『L · P』:★★★)



◀《MATURE》 吉林 VICE

◀阴:月亮上的美女,哦……
晴:又想黎寨夫人了。非常感谢投稿的这位
想必非常漂亮的美眉,留个信箱不好吗?
(『L · P』:★★★)



▲《NEW2000》 广西桂林 蒙斌

▲晴:又是美女打头,所以彩火已经喷血,废了……
(『L · P』:★★★☆)



◀《独立时代》 北京海淀 独立之风

◀阴:如果真有那么一天,我希望能像这机器人一样,翱
翔在碧蓝的天空中,自由呼吸天然的空气……
晴:但到底是那只鸟过大还是机械人过小呢?比例……
(『L · P』:★★★)



▶《侍魂之再会英雄》 广东化州 黎振基

▶晴:英雄们正在等人?他们面对的是未来的灾难
还是未来的挑战,总不会是正在喷血的彩火吧……
(『L · P』:★★★)

参与游戏点评，抒发你的感情！

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

再生侠～恶魔手中(SPAWN～In The Demon'S Hand)

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 GD－ROM



这绝对是近年来最爽快的游戏。当我第一次接触它的时候简直都快被感动得哭了。那众多的人物，丰富的场景，动人的画面，一流的手感，还有那最最成功的模式，令我难以忘怀。事实上本作已然成为我心目中的 No.1 了。

其实事前我并没有怎么在意她，以为只不过是个以美版漫画改编的 3D 游戏，就像"乔乔"一样，没有什么玩头儿。可是令我大跌眼镜的是本作居然是如此的出色！首先模式就是最成功的一方面。最多八人的乱斗和分屏对战无不让人心喜若狂，挑战 BOSS 模式、二人组队、四人乱斗、网络连线样样都有。当然最让我心动的还是四人乱斗了，想想和你亲爱的朋友们在同一个屏幕中享受共同 PLAY 的欢乐，有几个游戏能做到这点。

丰富的人物是本作的另一大卖点，电影与漫画版的角色全数登场，隐藏角色达到 26 人！每个人都极其的有个性，正义的私家侦探，美丽的女刺客，狠心的黑帮老大，令人呕心的怪物，当然少不了我们的主角再生侠。每个人有各自的攻击方式和武器，有的人会变身，还有的会飞。综合水平都比较平均，但是地形却是致关重要的。比如说有高岗或高楼的场地只要选一名枪手就可以一夫当关了；而在狭小的场地中刀剑则是最好的武器。

最值一提的是本作那无与伦比的流畅性。本以为主机在处理这么多人一起行动时画面会有所拖慢，但 DC 就是 DC，不是 PS 所能比的，在这方面已然得到满分。那自然且又逼真的动作，爽快且又流利的连续技，再配合一流的操作性，那种感觉甭提了，简直是 COOL 到了极点，使人欲罢不能。

其实我有一件事一直搞不明白，为什么本作在国内外获得了极大好评，而在日本本土的实际销量却很少呢？其实像这样高质量低销量的作品比比皆是，归根结底还是 DC 本身的问题，如果把本作放在 PS2 上恐怕早就卖翻了！

还好令人庆幸的是我们玩的是游戏而不是销量。

——哈尔滨　PS2

角　色：10	操作性：9
画　面：9.5	创　意：10
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：8	总评价：9.43
游戏短评：绝世精品！300 小时以上！	

塞尔达传说～不思议的木之实 (THE LEGEND OF ZELDA～ぷしざの木の实)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 A・RPG 媒体 卡带



任天堂和 CAPCOM，业界出了名的两大"游戏性"厂商联手制作的名作续集。完全继承了其前作"DX"童话版的轻松风格。也同样采用了时下流行的章节形式。但其大地、时空两章并不是和其它 GBC 章节游戏一样，只是主人公不同或登场怪兽不同。是基本上是没有什么太多重复的、绝对要两章通玩的游戏。

本作的开场似乎是俗到极点的故事了。两章都先是林克被一(唱歌或跳舞)女孩所吸引，正在浪漫时，(不用说)BOSS 出场，将女孩抓走，然后林克挥剑踏上征程(很勇者的故事啊)。本作的部分素材仍是沿用前作的。林克、村民、怪兽、音乐，充满了亲切感。让人一看(听)就会说："喔，塞尔达"。而迷宫的机关、BOSS 的弱点设计也是完完全全的塞尔达(作形容词)，看似很难但又有迹可寻，令塞尔达迷们完全乐在其中。这也许就是塞尔达的魅力吧。

新要素在这里也是无处不在啊，而有些设计真是极富乐趣的。比如随机登场的飞天小魔女，不时和林克撞个满怀(可是会撞出不少铁和道具的哦)，为此笔者以至于剧情也不管了，就在野外瞎转悠，一看到小魔女就磨拳擦掌道："总算让我逮着了吧"。在时空之章还有个类似棒球的小游戏，林克手中的剑就是球棒，看准机会将球击回并要打到相应的东东才能得分，达到一定分数可换相应的铁。但这当然是要收费的(笔者经常是输得身无分文)。还有很多细节方面做了改进，比如到商店就不能再用偷的了(5555)，但幸好这次有了 5 元(？！)大钞了。

总之感觉这款"塞尔达"玩起来更有趣了。笔者有理由相信，其中有些东东一定是 CAPCOM 的主意吧(笑)。最后还有点废话要说，任天堂官方网站透露，用 GBA 运行本作可玩到隐藏要素哦。呵呵，其用心路人皆知，我说这山内爷爷的"铁腕"可真够"铁"啊(暴笑)。

——江西南昌"宝"的男友　严峻

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.5
游戏短评：其实吾女友"宝"才是真・塞尔达也(嫉妒啊)	

VOLFOSS

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



有个性！仅仅几十秒的片头 CG 就让我对本作产生了深深的喜爱之情，尽情的体现了靠泽靖大师笔下人物的英姿，那诡异奇特的画风，反常态反现实的造型，再加上本作那离奇古怪的世界观，一切的一切都展现了“VOLFOSS”的个性所在，这不仅让我又深深的体会到，NAMCO 就是信心的保证。

其实说白了本作也就是一个简简单单的 RPG 和 SLG 的混合体，但厂商却力求把它做的与众不同。显然，它做到了。游戏的目标就是要统治一支实力最强的佣兵队，而你就是队长。在作品中是不存在仲间这个系统的，而自己的手下完全是靠金钱来雇佣的兽，都极其的有个性！当然也是有 LV 之类的设定，技、物品等也存在，所以上手应该很容易。在整个流程中将会有两百多个委托任务和上百种战斗场景，尽显内容充实，而分支要素这和当今时尚也自然不会缺少，而根据分支的不同，结局也会不同。

整体来说，本作也比较简单，系统不复杂，敌人也不是很强大，所以很适合初学者。如今 S·RPG 游戏遍地见，除了几个耳熟能详的大作外，很少能有太成功的，而本作的出现已弥补了这个现实，实在是功不可没！

其实这种有创意的作品在 2001 年的今天不应出现在 PS 之上，如果放在 PS2 上则更好，一切的一切得以进化，而 PS2 现阶段就缺少这样的个性之作，不是吗？

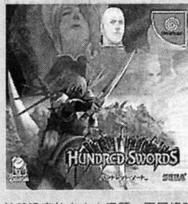
期待能看到 PS2 版“VOLFOSS”的身影。

——哈尔滨 PS2

角　色：9.5	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8
游戏短评：个性之作！	

百剑（HUNDRED SWORDS）

机种 DC 厂商 SEGA 类型 即时 SLG 媒体 GD－ROM



号称可最大 400 人同时作战的“百剑”终于在 DC 上推出了。刚接触的时候，其个性化的人物，还算精彩的画面，独特的升级系统，虽老套却依然吸引人的情节着实让人激动了一阵。但之后，一丝淡淡的乏味与失落感却涌上心头，难道即时战略游戏只能做到这一步了吗？

游戏分为故事模式与任务模式等，基本上是按照战前的作战计划进行游戏，过关就没有什么太大问题。而网络对战模式，嘿！在中国算是没戏了吧？也许这会使本款游戏丧失不少的乐趣，毕竟，在战网上通过“星际争霸”等游戏进行群殴的乐趣还是十分吸引人的。另外，操作感方面的欠缺也使游戏上手略显困难（没有鼠标啊），要了解所有指令的使用及其作用毕竟还需不短的时间摸索。这些是不是又让人感到 TV GAME 的即时游戏始终难以与 PC 的相比呢，只能说可惜了。

在玩这个游戏时，一个朋友问我：这不是陆行鸟吗？我笑了笑，说这是另一个游戏，非陆行鸟也。但仔细观察，游戏时的人物与“FFT”还是有点像的嘛。模仿？抄袭？不管了，看着觉得好就行了。总而言之，游戏的优点还是很多的，毕竟在普通的对话中就能轻松升级的确很方便，而偏重于主要角色的即时战略更能让玩家有培养出独具特色角色的冲动，就是这些许多有别于“常规”的特点，让玩家体会到“百剑”所包涵的另一种即时战略游戏的乐趣。唉，从后 SEGA 还会推出这种有个性的游戏吗？

——天津　魏欣

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8
游戏短评：还好了	

勇者斗恶龙Ⅲ（DRAGON QUEST Ⅲ）

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



实在是没有想到！

ENIX 在 GB 上出了“勇 1＋2”后，居然又把“勇 3”也搬上了 GB，ENIX 和任天堂的关系真是不一般啊。如此看来，只要 ENIX（或任天堂）愿意，连“勇 4”、“勇 5”也能在 GBC 甚至 GBA 上登场了。相比之下，传说中 PS“勇 1－4”合集到现在还是杳无音信……

“勇者斗恶龙”在日本被称为“国宝级”RPG，拥有大批支持者（想想“勇 7”的 400 万），自然有其独到的魅力。而在我国，虽然有文字的阻碍，但还是有相当数量的拥虿，笔者就是其中之一。在本人看来，“勇者”系列的魅力就在于画面“质朴”的硬派 RPG 风格和游戏中不屈不挠的“勇者精神”，而后一点常常是现实中我们所缺少的。

“勇 3”算得上是系列中最成功的作品了，昼夜更替，登录同伴，自由转换职业等诸多影响深远的系统初登场，使得“勇 3”成为一款不朽名作。超任上的“勇 3”复刻版是本人的最爱，而今天谈论的这款 GB“勇 3”即是以此为蓝本制做的。

移植态度可以说是十分认真，连 SFC 版的开场动画、隐藏迷宫、BOSS 也保留了。比起 GB 的“勇 1＋2”，怪物们也加上了动作，玩起来更有乐趣和投入感（遗憾的是还没有背景）。画面可算达到了 GBC 的极限，色彩的分配运用十分出色，但毕竟由于机能限制，少了超任版那份精细华美的气质。好在真正的“勇者”迷是从来不会在意这些表面上的东西的，更何况 GB 版还加入了收集怪物金币的新要素，可玩性更强了。不过想要收集齐可是不太容易呀（好累好累……）。

DQ 迷兼 GB 机主必须收藏的一款作品。但套用日本政府的忠告：不要在过马路时玩 GB 版“勇者 3”。

——北京　罗剑锋

角　色：9	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：8
情　节：9	总评价：8.6
游戏短评：亦真亦幻，勇者屠龙	

游戏王 4·最强决斗者战记

机种 GB 厂商 KONAMI 类型 卡片 媒体 卡带



我既是一个游戏迷，同时也是一个漫画迷。像“游戏王”这样近年来难得一见的好作品，自然是绝不能错过了。而像“游戏王 4”这样的好游戏，也是所有 GB 迷绝不可以错过的。

游戏的方式十分简单，就是玩家利用自己手中的“机械兽牌”将对手打败。说是简单，但其中不断的组合，以及属性，效果等多方面的考虑，都绝不会让你的大脑有丝毫松懈的机会。此次的“4”更是可以利用到 GBC 左上端的红外线通信机能，与你的好友交战的话，是可以体会到 CPU 战中领略不到的乐趣的。

同前几作一样，KONAMI 在“4”中真的是藏尽了秘密，隐藏要素多得让你兴奋不已。先是庞大阵容的九百张卡牌，单是收集的过程就足以让人津津乐道。虽然说可以通过输入公式卡中的密码来取得在游戏中的卡片，但 KONAMI 还是设计了一个让你不会太好过的 DC 系统，如果你搭配的牌超过了自己的 DC 上限的话，那是绝对不允许的。因此，玩家也只好不断地交战以提升自己的 DC 上限，而每次战胜对手而得到的一张卡牌，也绝对是让你睡不着觉的激动。对手阵容的庞大也很劲，加上可以通过密码挑战的几位暗人物，CPU 总数共达到 17 人。如果你想得到那传说中的三圣战神卡的话，那么，请多多努力吧！因为它们是没有密码的，而且，“4”共分为三个版本，每个版本也只能得到一张神卡，心里直想踩死 KONAMI！

不管怎样，这真的是 GB 上一款十分杰出的作品。在 GBA 尚未降临的时候，让我们努力去集齐那 900 张卡片吧！

——长春大学　LENY

角　色：8.5	操作性：7.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
玩此游戏时间：无穷大	

THIS SITE IS Gamebar

！！！：由于“樱大战 3”攻略出动，页码紧急缩减而内容顺延，请支持者见谅。另，风言风语暂停一期，谢谢大家稿件支持，原定本期刊载的硬件点评取消，下期将应广大玩家要求开始连载经典游戏回顾点评，请 GAMEBAR 支持者留意，有意点评老游戏的读者请来信探讨。风林跪谢。

勇者斗恶龙怪兽篇 2(ドラゴソクエスト　モソスタ－ズ 2)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



三月一日，在网上看到由广末凉子代言的“DQM2”广告片，心情即由期待急升为迫不及待。三月九日中午，在日刊“FAMI 通”网站上看到“DQM2”发售时雄伟壮观的长蛇阵。同日下午网上“DQM2”ROM 提供下载……

前代一切冒险都是在一棵树上。也就是这棵树，让玩家乐此不疲，这就是“勇者”的实力啊。而在本作中，冒险世界扩大为一个岛，而前代的那棵树恰恰就在这个岛上，并且仍可以“上树”哦。这次的主人公是两兄妹中的哥哥（妹妹篇也将要发售），二人正是岛上的民家小孩。在本作中，两兄妹家就充当了怪兽牧场，而妹妹就是牧场主（寄取怪兽）。本作的世界观是较前作复杂得多的。前作无非就是迷宫、角斗、迷宫……而本作有着复数的“村庄”，并加入了宿屋、教会、装备等概念，而不是和前作那样 N 层迷宫式的冒险。因此，更接近于正统勇者的世界吧。玩家在游戏中也是会发生“卡壳”的。总之，事件是非常丰富的。与前作只着重于捕捉、交配、育成相比，本作可以说是两手抓，两手都硬啊（笑）。

按惯例，此次也有一只类似前作圆木国的那只坏蛋兽的怪兽（也很坏）登场，而其竟然充当了前作中皇宫神官的角色，就是给冒险回来的主角一行人（兽？！）回复。本作中还加入了很多新怪兽，要把全部怪兽抓齐可不是一件容易的事哦。但可能是世界观做的大了，考虑到容量问题，故战斗仍旧和前作一样是“死”的，而没有象之前“勇 3”那样把战斗做活，让人遗憾。但我们有理由相信，本作将继承前作超强的人气和销量应是情理之中的事吧。

另外，从发售时的盛况照片中可以发现，长蛇阵中竟有相当一部分是中年人。与之相比，在我们国内天天为游戏而“呐喊”的也正是中年人。我真期望有一天我们的父辈也能和我们一起游戏啊。

——江西南昌　严峻

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏短评：勇者无敌！	

勇者斗恶龙怪兽篇 2(ドラゴソクエスト　モソスタ－ズ 2)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



正当史氏的“FF”系列在 WSC 上活跃的时候，ENIX 也很不甘心地让自己的“DQ”在 GB 上频频露脸。“DQ Ⅲ”发售还没几个月，这份只属于 GBC 的绝对原创的“DQM2”便出现了。

玩过前作的人，都一定还津津乐道于收集怪兽的喜悦中，本作也依然不会令你失望。据说共有 300 只以上的怪兽将会一一登场，绝对可以满足广大爱好者的收集欲！

因为前作照顾到 GB 与 GBC 共通的原因，所以未能充分发挥 GBC 的彩色魅力，而今作则是专门对应彩机，因此颜色自然会使画面异常的美丽。游戏的环境有了很大的变化，是在一座南部的小岛上进行冒险，因此所有热带的风光都可以尽收眼底：大海、椰子树，还有金黄的沙滩，让你有一种野性的回归。1 中出现的怪兽也全部会在此作中纷纷亮相，只是在收集的时候心里有一种不平衡的感觉，同样的怪兽在第 1 集中已收归己有，现在到了 2 中又要重新收集，如果 ENIX 利用一下 GBC 的通信机能，将前作收集的怪兽交换到此作中来，一定会倍感亲切的。同前作的旅行之门一样，这次的各式钥匙是让玩家前往各地域冒险的工具，感觉上，这也不过是 ENIX 换汤不换药的做法罢了。

战斗画面还是雷打不动的主观视点，魔法也较前作似乎无太大区别，至于为什么要去玩它，也只有留给玩家自己去回答了。

不知在 GBA 上，ENIX 还会制作出怎样的“勇者斗恶龙”来，期待着，也等待着……

——长春大学　刘赢征

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
游戏短评：“DQ”系列的休闲篇	

西风狂诗曲(西风の狂诗曲)

机种 DC 厂商 SOFTMAX 类型 RPG 媒体 GD－ROM



购买这款游戏，完全是冲着她美轮美奂的人物设计，就像当年有许多人为了漆原智志的人设而玩“梦幻模拟战”那样。

说起电脑移植到 TV 上的游戏，似乎总是那么糟糕，这也体现出了一个专业平台与非专业平台的区别。故事情节倒是十分出色，结局竟然还有四个，可惜似乎全是悲剧收场。人物对话时的角色大描绘着实让人过足了眼瘾，游戏时时刻刻都在体现着一种美的感觉，而除去这些表面的华丽外，剩下的就几乎全是垃圾了。

首先是操纵，人物移动竟然不能呈“米”字移动，真不愧是次世代时代的倒退，战斗指令的输入更让人感觉到 DC 的手柄似乎还不如一只电脑的小鼠标。其次 RPG 中的战斗也似乎是严重的缩水，在刀来剑往之中，你只知道战胜了敌人，得了多少经验值，根本没有那种“FF”系列欣赏召唤兽时的感动。这款游戏实在很难有再让人玩下去的冲动。

在 DC 大作不断降临的今天，这样一款作品也不过是调剂调剂那些美术爱好者的眼睛罢了。

这是一份由韩国人制作的软件，我不禁在想，为何国产游戏中的“轩辕剑 3”之类的优秀作品，不到 DC 或是 PS2 上亮亮相呢？

——长春大学　刘赢征

角　色：9.5	操作性：6
画　面：9	创　意：6
音　乐：8.5	移植度：8
情　节：8.5	总评价：7.9
游戏短评：马马虎虎	

刀锋艺术(BLADE ARTS)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ACT＋AVG 媒体 CD－ROM



我的天啊！这是什么？当我看到实际的游戏时把我整个人都惊呆了，难道这就是我期盼已久的大作吗？起初我还以为本作是会像史氏的“放浪冒险谭”一样的优秀作品，可没想到却是这么一个恶心人的东西。

首先一进入片头就给我一种闹心的感觉，ENIX 的“高度”技术力使画面变得不堪入目，经常出现丢格的情况，就连结诚信辉笔下精彩的人物弄得都像是三流画家画的街头漫画一样恶心万分，简直无法用语言来形容。而当进入正常游戏时，那就更不敢恭维了，比欧美游戏还粗旷难看的景象，马赛克遍地是，有时根本就分不清是什么物体。

最令我出乎意料的还要属那令人作呕的操作手感了，奇差无比！本来还以为这将会是本作的最大卖点，可万万没想到却成了致命的败笔。视角晕头转向就罢了，还配有这令人“难以忘怀”的操作性，不可想象！虽然一招一式做的还算够格，必杀技也比较华丽，但不知为什么砍在敌人身上就像砍了棉花一样，软绵绵的，而且效果音也不对！有的时候当你想转弯的时候，人已转过去了，可画面还留在这边，甚至怎么死的都不知道，真叫我欲哭无泪。

另外本作的难度较低，敌人 IQ 也属弱智，就算敌人将你围住时你也可简单脱身，通常是你不出手，它也不出手，就这样大眼瞪小眼互相瞅着。所以只要有耐心，又能经得起打击就一定能过关，可我没有这能力，只好甘拜下风。

玩过了本作之后我的心也已经伤透了，对于期待许久的作品变成这样我真不知该怎么说才好。也许我可以这么理解，这可能是厂商在 94 年 PS 初发售时所做的实验性作品，只不过是直到 2000 年才拿出来卖而已，这样才不会有损它的形象。我知道这是自己欺骗自己，但没有办法，因为我实在是不想批评心中最爱的 ENIX。

——哈尔滨　PS2

角　色：9	操作性：5
画　面：6	创　意：7.5
音　乐：6.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：7.08
游戏短评：这是什么东西？？？	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

ISSN 1006-5032
05
9 771006 503000



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元